Roland®

V-Synth

Démarrage rapide

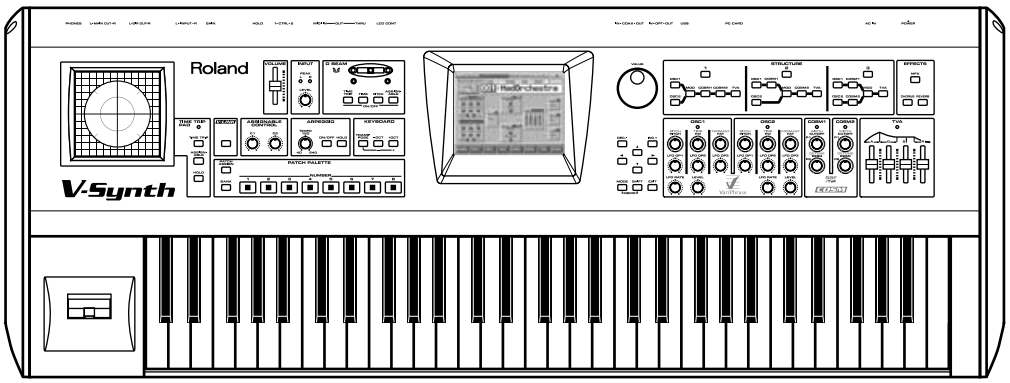
Félicitations et merci d'avoir opté pour le V-Synth de Roland.

Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES" (p. 2), "Consignes de sécurité" (p. 38) et "Remarques importantes" (p. 39). Elles contiennent des informations vitales pour l'utilisation correcte de cet appareil. Afin de maîtriser parfaitement votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement la section Démarrage rapide et le Mode d'emploi proprement dit. Conservez ensuite ce manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

Comment lire ce manuel

Le manuel du V-Synth est divisé en deux sections principales: Démarrage rapide et Mode d'emploi.

Le Démarrage rapide, propose une introduction élémentaire au V-Synth et donne des explications simples, faciles à comprendre afin de permettre au débutant de découvrir rapidement de nombreuses fonctions du V-Synth. Durant la lecture du Démarrage rapide, nous vous conseillons d'effectuer les opérations décrites sur votre V-Synth. Cela vous aidera à saisir le mode de fonctionnement des opérations de base. Pour en savoir plus sur les fonctions et les techniques d'utilisation plus avancées, veuillez lire la partie Mode d'emploi.



Copyright © 2002 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle de cette publication est interdite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN

ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR

CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK,
DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE.
REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.

L'éclair dans un triangle est destiné à alerter l'utilisateur de la présence sur des éléments non isolés à l'intérieur de l'appareil d'une tension électrique susceptible de constituer un risque d'électrocution.

Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes dans la documentation accompagnant l'appareil pour l'emploi et l'entretien corrects de ce dernier.

INSTRUCTIONS RELATIVES AU RISQUE D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURES.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES
CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

AVERTISSEMENT – L'utilisation d'appareils électriques requiert certaines précautions élémentaires, dont les suivantes:

1. Lisez toutes les instructions.
2. Conservez ces instructions.
3. Respectez tous les avertissements.
4. Suivez toutes les consignes énoncées.
5. N'utilisez pas cet appareil à proximité d'eau.
6. Nettoyez l'appareil uniquement avec un chiffon sec.
7. Veillez à ne bloquer aucun orifice de ventilation de l'appareil. Respectez les consignes d'installation du fabricant.
8. N'installez pas cet appareil à proximité de sources de chauffage telles que des radiateurs, accumulateurs ou autres appareils générant de la chaleur (y compris des amplificateurs).
9. Ne modifiez jamais la protection de la fiche secteur (broche polarisée ou broche de mise à la terre). Une fiche polarisée possède deux broches, dont une plus large que l'autre. Les fiches avec mise à la terre sont elles dotées de trois broches, dont une de mise à la terre. La broche plus large (ou la troisième broche) sert à assurer votre protection. Si la fiche ne correspond pas à votre prise secteur, consultez un électricien afin de faire remplacer la prise en question.
10. Evitez de marcher sur le cordon d'alimentation et de le pincer, plus particulièrement au niveau de la fiche du cordon, la prise secteur et au point de sortie de l'appareil.
11. Utilisez uniquement des fixations/accessoires du type spécifié par le constructeur.
12. N'utilisez jamais l'appareil avec un chariot, stand, pied, support ou table, sauf du type spécifié par le constructeur ou livré avec l'appareil. Déplacez le chariot avec prudence pour éviter une chute de l'appareil.

13. En cas d'orage ou quand vous ne comptez pas utiliser l'appareil pendant longtemps, débranchez-le du secteur.
14. Confiez toute réparation à un technicien qualifié. Notamment quand le cordon ou la fiche secteur sont endommagés, quand du liquide ou des objets ont pénétré dans l'appareil, quand il a été exposé à la pluie ou à une humidité excessive, lorsque l'appareil ne fonctionne plus correctement ou qu'il est tombé.

Pour le Royaume Uni

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.
GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol ⏚ or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Sommaire

Démarrage rapide 1

Sommaire 3

Préparations 7

Brancher un ampli et des enceintes 7
Mise sous tension 8

Ecouter les morceaux de démonstration 10

Tester les sons 12

Sélectionner des patches et écouter des sons 12
Sélectionner vos patches favoris (Patch Palette) 14
Produire des sons différents dans des zones distinctes du clavier (Split Patch) 14

Fonctions de jeu 15

Manipuler les sons avec le pad Time Trip 15
Appliquer des effets avec les contrôleurs D Beam 16
Modifier le son en temps réel avec les commandes assignables 18
Jouer des arpèges (Arpeggio) 19
Autres fonctions de jeu 21

Créer un patch 23

Initialisation des réglages de patch 23
Sélection d'un type de structure 24
Activer/couper chaque section 25
Réglage des oscillateurs (OSC1/2) 26
Mixer/Moduler deux sons (Mod) 28
Appliquer de la modélisation COSM aux oscillateurs (COSM1/2) 28
Contrôle du volume dans le temps (TVA) 30
Ajouter les effets du V-Synth 31
Sauvegarder vos patches 32

Mode d'emploi 37

Consignes de sécurité 38

Remarques importantes 39

Comment lire ce manuel 41

Conventions en vigueur dans ce manuel 41

Caractéristiques principales 42

Ce synthétiseur renouvelle chaque facette du processus de la création sonore 42

Description des commandes 44

Panneau avant 44
Face arrière 47

Survol du V-Synth 48

Structure du V-Synth 48
Structure de base 48
Polyphonie 48
Instrument multitimbral 48
Mémoire 49
Opérations élémentaires sur le V-Synth 50

Changer de mode de fonctionnement ([MODE]) 50
Opérations élémentaires sur l'écran tactile 51
Déplacer le curseur d'écran 52
Editer une valeur 52

Jouer en mode Patch 53

Ecran PATCH PLAY 53
Afficher l'écran PATCH PLAY 53
Sélectionner un patch 53
Sélectionner vos patches favoris (Patch Palette) 54
Sélectionner des patches dans la liste 54
Transposer le clavier par demi-tons (Transpose) 54
Transposition du clavier par octaves (Octave Shift) 55
Jouer des notes isolées (Mono) 55
Glissements de hauteur (Portamento) 55
Jouer des arpèges (Arpeggio) 56
Maintenir un arpège 56
Jouer des arpèges à partir d'un clavier MIDI externe 56
Réglages d'arpégiateur 57
Création d'un motif d'arpège original (Pattern Edit) 57
Appliquer divers effets 60
Appliquer un effet avec le pad Time Trip 60
Appliquer des effets avec les contrôleurs D Beam 61
Appliquer des effets avec les commandes assignables 62
Synchroniser musique et vidéo en jouant sur le V-Synth (V-LINK) 62
Passer en mode V-LINK 63
Fonctions V-LINK pilotables par le V-Synth et messages MIDI 63

Créer un Patch 64

Comment effectuer les réglages de patch 64
Initialisation des réglages du Patch (PATCH Init) 65
Copier les réglages de patch (PATCH Copy) 65
Attribuer un nom aux patches (PATCH Name) 66
Sauvegarder les patches (PATCH Write) 66
Ecouter le patch de destination (Compare) 67
Consigner un patch favori (Patch Palette) 67
Effacer des patches (PATCH Delete) 67
Fonctions des paramètres de patches 68
Réglages communs à tout le patch (Common) 68
Modifier les formes d'onde (OSC1/OSC2) 74
Mixer/Moduler deux sons (Mod) 77
Appliquer divers effets à chaque note jouée (COSM1/COSM2) 78
Réglage du volume et du panoramique (TVA) 79
Réglages d'enveloppe 80
Réglages LFO 81
Réglages d'effets d'un patch (Effect) 82
Réglages de zone (Zone) 84
Partage du clavier entre différents sons (Split) 84
Créer un patch de batterie (Drum) 85

Créer et éditer des échantillons (mode Sample) 87

Echantillonnage 87
Réglages avant l'échantillonnage (qu'est-ce qu'un Template?) 87
Procédure d'échantillonnage 88
Rééchantillonnage (Resampling) 92
Configuration 92
Réglages des pré-effets (effets à l'entrée) 93

Réglages du métronome 94
Informations sur les échantillons 95
Importer un échantillon 96
Editer un échantillon 96
Procédure d'édition commune 96
Editer la région spécifiée de l'échantillon 98
Réglage de plage de boucle (Loop Region) 100
Tempo original 101
Convertir l'échantillon en données V-Synth (Encode) 101
Sélection du type d'encodage 102
Détection automatique d'événements 103
Effacer et ajouter des événements 103
Sauvegarder un échantillon 104

Paramètres communs à tous les modes (mode System) 105

Réglage des paramètres système 105
Sauvegarder les réglages système (Write) 105
Initialisation des paramètres système (Init) 105
Fonctions des paramètres système 106
Réglages communs à tout le système (Com) 106
Controller (commandes) 109
Paramètres V-LINK 112

Fonctions sur disque (mode Disk) 115

Aperçu des fonctions Disk Utility 115
Opérations élémentaires 115
Tri des fichiers affichés dans une liste 116
Charger le projet d'un disque dans le V-Synth (Load Project) 116
Sauvegarder un projet sur disque (Save Project) 117
Effacer des fichiers superflus (Clean Project) 117
Importer des patches ou des fichiers de forme d'onde (Import Files) 117
Initialiser un disque (Format) 118
Gestion des fichiers et dossiers (Tools) 119
Copier des fichiers/dossiers (Copy) 119
Déplacer des fichiers/dossiers (Move) 119
Effacer des fichiers/dossiers (Delete) 120
Renommer des fichiers/dossiers (Rename) 121

Connexion à l'ordinateur via USB (USB Mode) 122

A propos des réglages USB Mode 122
Transfert de fichiers entre l'ordinateur et l'instrument (mode Storage) 122
Windows XP/2000/Me 123
Macintosh 125
Exemples d'utilisation du mode USB Storage 126
Echange de messages MIDI avec l'ordinateur (mode MIDI) 128
Installation et réglages du pilote 128

Autres fonctions 129

Transfert de données à un dispositif MIDI externe (Data Transfer) 129
Initialisation des réglages (Factory Reset) 130
Affichage d'informations diverses (Info) 130
Réglage de sensibilité de l'écran tactile/du pad Time Trip/du contrôleur D Beam (mode Calibration) 131
Réglage de la sensibilité du contrôleur D Beam 132

Appendices 133

Liste des paramètres 134

Paramètres Patch 134
Paramètres System 140

Liste des paramètres d'effets COSM 143

Paramètres COSM 143
Overdrive / Distortion 143
Wave Shape 143
Amp Simulator 144
Speaker Simulator 144
Resonator 144
1st order SideBandFilter 144
2nd order SideBandFilter 145
Comb Filter 145
Dual Filter 145
TVF 146
Dynamic TVF 146
Polyphonic Compressor 146
Polyphonic Limiter 147
Frequency Shifter 147
Lo-Fi Processor 147

Liste des effets 148

Paramètres des multi-effets MFX 148
Paramètres de Chorus 170
Paramètres de Reverb 171

Dépannage 177

Problèmes liés au V-Synth 177
Problèmes liés au pilote USB (Windows) 178
Problèmes liés au pilote USB (Macintosh) 180

Description des messages 182

Messages d'erreur 182
Messages d'avertissement (WARNING) 183
Messages d'information 184

A propos du MIDI 185

MIDI Implementation (en anglais) 187

Fiche technique 205

Index 206

Installation du verrou de la carte PC 212

Préparations

Brancher un ampli et des enceintes

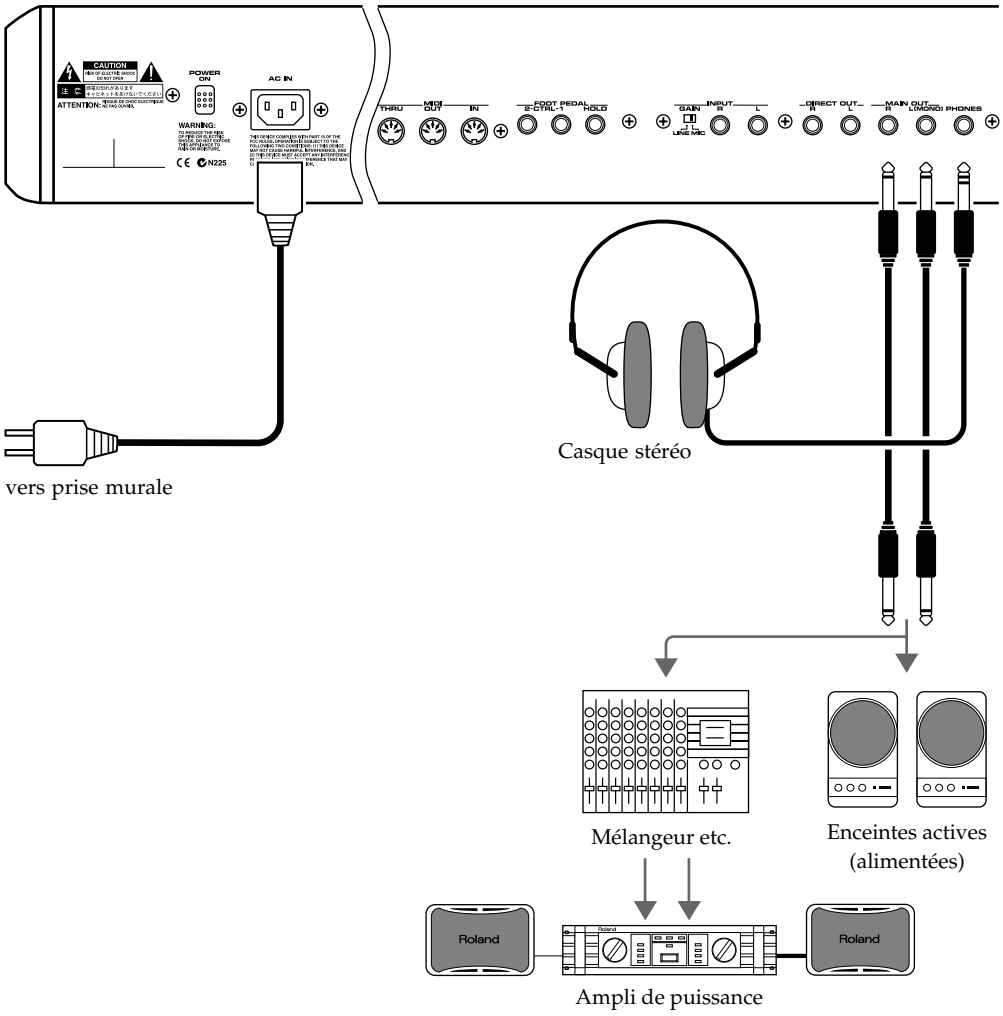
Comme le V-Synth ne contient ni ampli ni haut-parleurs, branchez-le à un ampli de clavier, des enceintes actives ou une chaîne stéréo; vous pouvez également l'écouter avec un casque.

Nous allons vous donner quelques exemples de connexions faisant principalement appel aux sorties MAIN OUT.

1 **Avant de réaliser la moindre connexion, assurez-vous que tout votre matériel est HORS tension.**

2 **Après avoir branché le cordon d'alimentation fourni au V-Synth, branchez l'autre extrémité à une prise secteur.**

3 **Branchez le V-Synth à votre système d'amplification.**



Servez-vous de câbles audio pour brancher le matériel audio (ampli, enceintes actives etc.). Si vous utilisez un casque, branchez-le à la prise PHONES.

NOTE

Pour éviter tout dysfonctionnement ainsi que d'endommager les enceintes ou les autres périphériques, diminuez le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.

IDEE

Pour tirer le meilleur parti de votre V-Synth nous vous recommandons d'utiliser de préférence un système d'amplification stéréo. Si votre système est mono, branchez-le à la prise MAIN OUT L (MONO) du V-Synth.

NOTE

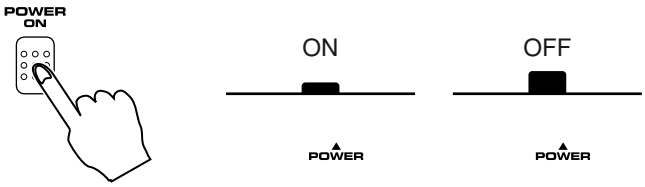
Les câbles audio et le casque ne sont pas fournis avec le V-Synth. Nous vous invitons à vous les procurer.

Mise sous tension

1 **Avant de mettre le V-Synth sous tension, vérifiez les points suivants:**

- Tous les appareils sont-ils connectés convenablement?
- Les commandes de volume du V-Synth et de tous les appareils branchés sont-elles réglées au minimum?

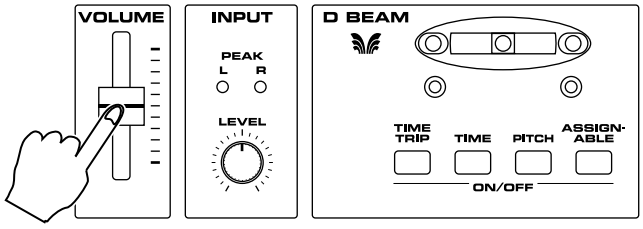
2 **Pour mettre le V-Synth sous tension, appuyez sur le commutateur POWER, situé en face arrière.**



3 **Mettez l'ampli ou les enceintes actives branchées sous tension.**

4 **Attendez que le V-Synth démarre. Après un démarrage normal, l'écran suivant apparaît.**

5 **Réglez le volume de l'ampli ou des enceintes. Tout en jouant sur le clavier du V-Synth, relevez progressivement le curseur de volume du V-Synth pour atteindre le niveau voulu.**



NOTE
Lorsque les connexions sont établies (p. 7), mettez vos appareils sous tension en respectant l'ordre spécifié. Si vous modifiez cet ordre, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements ou d'endommager certains éléments comme les enceintes.

NOTE
Pour garantir le bon fonctionnement du levier Pitch Bend, veillez à ne pas le toucher durant la mise sous tension du V-Synth.

Ne pas toucher

NOTE
Cet appareil est doté d'un circuit de protection. Il faut attendre un bref laps de temps (quelques secondes) après la mise sous tension pour que l'instrument fonctionne normalement.

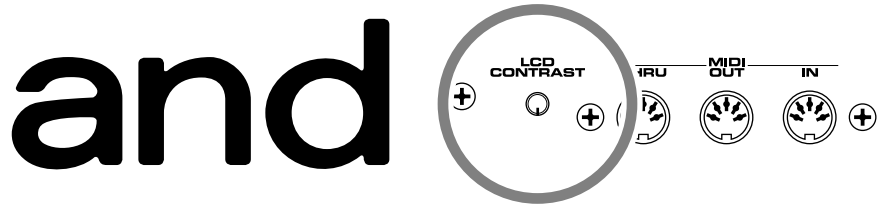
MEMO
Durant le démarrage du V-Synth, l'écran affiche "Processing...".

NOTE
Veillez à ne pas choisir un volume trop élevé afin d'éviter d'endommager votre ampli ou vos enceintes, voire votre ouïe.

IDEE
Afin d'obtenir la meilleure qualité audio, nous vous conseillons de régler le volume du V-Synth au maximum et d'ajuster ensuite le volume sur votre ampli ou vos enceintes actives.

Réglage du contraste de l'écran (LCD Contrast)

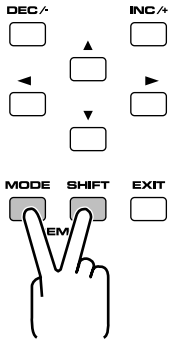
Il est possible que vous ayez du mal à lire les informations affichées à l'écran LCD du V-Synth juste après sa mise sous tension ou après un usage prolongé. En outre, votre angle de vision ou les conditions d'éclairage ambiant affectent peut-être aussi l'affichage. Dans ces cas-là, utilisez la commande LCD CONTRAST située en face arrière pour régler le contraste d'affichage.



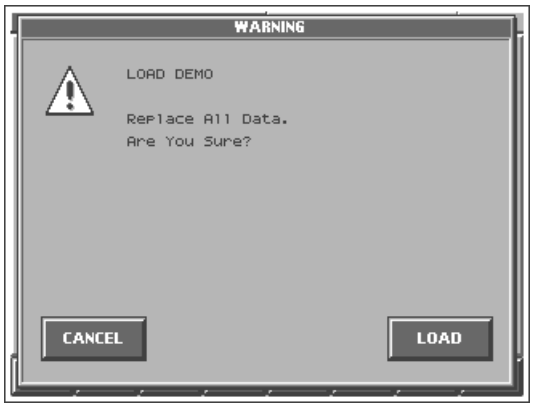
Ecouter les morceaux de démonstration

Le V-Synth propose des morceaux de démonstration que vous pouvez écouter avec la fonction Demo Play. Ces morceaux présentent les sons et les effets exceptionnels disponibles sur le V-Synth.

1 **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [MODE].**



Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



2 **Touchez <EXECUTE> pour charger les données des morceaux de démonstration.**

L'écran DEMO Play apparaît et indique que vous êtes en mode Demo Play.

3 **Touchez le morceau que vous souhaitez écouter.**

NOTE

Tous droits réservés. Tout usage non autorisé de ce matériel à des fins autres que personnelles et privées est interdit par les lois en vigueur.

IDEE

Vous pouvez aussi passer en mode Demo Play en appuyant sur [MODE] et en touchant <DEMO> dans la fenêtre MODE MENU affichée à l'écran du V-SYNTH.

NOTE

Si vous passez en mode Demo Play sans sauvegarder des données éditées se trouvant encore dans la zone de travail du V-Synth, ces données sont perdues. Si vous souhaitez conserver vos données, sauvegardez-les dans la mémoire interne ou sur une carte PC; vous pouvez aussi les transférer vers un appareil MIDI externe.

IDEE

Si vous touchez <PLAY ALL SONGS >, les morceaux sont reproduits successivement en commençant par le premier.

4 **Touchez <PLAY> pour lancer la reproduction des morceaux de démonstration.**

A la fin du morceau de démonstration, la reproduction recommence à partir du début du morceau. Pour arrêter la reproduction, touchez <STOP>.

5 **Pour quitter le mode Demo Play, touchez <EXIT>.**

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.

6 **Touchez <EXECUTE> pour retrouver l'écran PATCH PLAY.**

NOTE
Durant la reproduction du morceau de démonstration, le V-Synth ne transmet pas de données MIDI par le connecteur MIDI OUT.

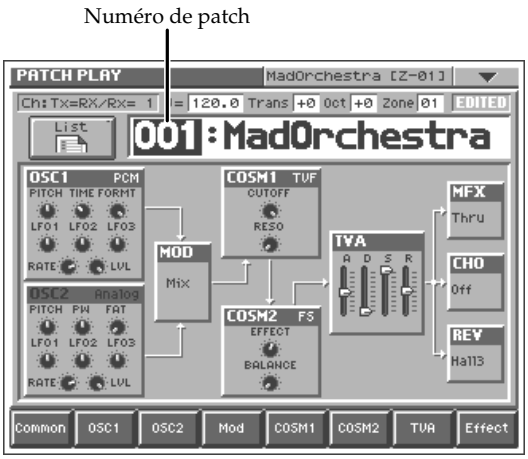
Tester les sons

Sélectionner des patches et écouter des sons

Le V-Synth propose une vaste palette de sons internes comprenant notamment des sons de base appelés **patches**. Sélectionnez quelques patches afin de vous faire une idée de la diversité des sons disponibles sur le V-Synth.

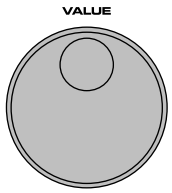
1 Affichez l'écran PATCH PLAY.

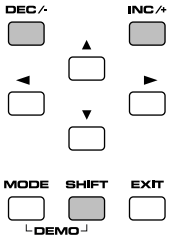
Si l'écran PATCH PLAY (illustré ci-dessous) n'est pas affiché, appuyez une ou deux fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il apparaisse.



2 Jouez sur le clavier pour écouter le patch sélectionné.

3 Pour changer de patch, touchez le numéro de patch afin de le contraster et tournez alors la molette VALUE ou appuyez sur [INC/+] [DEC/-]. Pour accélérer le changement, maintenez [SHIFT] enfoncé en effectuant ces opérations.





IDEE

Vous pouvez également toucher le numéro et de patch et faire glisser votre doigt vers le haut ou vers le bas (ou vers la gauche ou vers la droite) pour changer de patch.

Pour en savoir plus sur les patches usine du V-Synth, voyez la Liste de sons.

Sélectionner des patches dans la liste

Vous pouvez sélectionner le patch voulu dans la liste.

1

Affichez l'écran PATCH PLAY.

Si l'écran PATCH PLAY (illustré ci-dessous) n'est pas affiché, appuyez une ou deux fois sur [EXIT] jusqu'à ce qu'il apparaisse.

2

Touchez <List> dans la partie supérieure gauche de l'écran.

La fenêtre PATCH List apparaît.

3

Sélectionnez un patch dans la liste.

Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+] [DEC/-] pour sélectionner un patch. Vous pouvez aussi sélectionner un patch en le touchant à l'écran.

4

Pour avoir accès à d'autres patches, touchez <017-032>–<241-256>, de part et d'autre de l'écran. Pour avoir accès à des patches d'un numéro plus élevé, touchez <257-512>, dans le bas de l'écran.

5

Touchez <OK>.

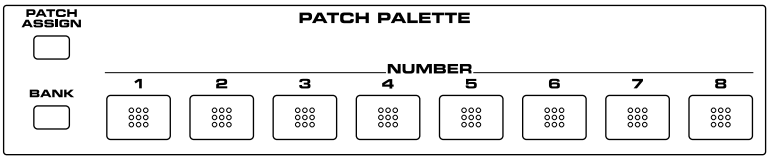
Le patch est sélectionné et la fenêtre PATCH List se referme.

IDEE

Si vous jouez sur le clavier après avoir sélectionné un patch dans la liste, vous entendrez le patch. C'est une façon simple d'écouter un patch.

Sélectionner vos patches favoris (Patch Palette)

Si vous consignez vos patches favoris dans la palette de patches, vous pouvez les sélectionner instantanément d'une simple pression sur NUMBER [1]~[8].



1 **Affichez l'écran PATCH PLAY.**

2 **Appuyez sur NUMBER [1]~[8] pour choisir un patch.**

3 **Pour changer de banque au sein de la palette de patches, maintenez [BANK] enfoncé et appuyez sur NUMBER [1]–[8].**

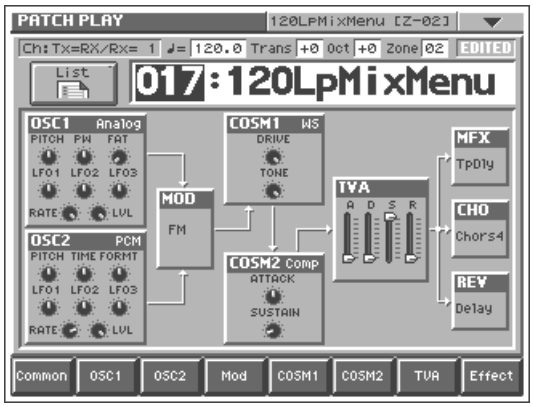
Pour savoir comment consigner un patch dans la palette, voyez **Consigner un patch favori (Patch Palette) (p. 67)**.

Produire des sons différents dans des zones distinctes du clavier (Split Patch)

Les patches permettant de produire des sons différents dans des zones distinctes du clavier sont appelés **patches scindés** (Split).

Voyons comment sélectionner "017 120LpMixMenu", un patch scindé.

1 **Sélectionnez le patch scindé "017 120LpMixMenu" (p. 12).**



Pour ce patch, les réglages de plage de clavier sont les suivants:

Zone 1	C-1–C4	Zone 4	F4
Zone 2	C#4–D4	Zone 5	F#4–G4
Zone 3	D#4–E4	Zone 6	G#4–G9

2 **Jouez sur le clavier afin d'écouter le patch.**

Les différentes zones du clavier produisent des sons différents.

Pour en savoir davantage sur la création d'un patch scindé (Split), voyez **Partage du clavier entre différents sons (Split) (p. 84)**.

Fonctions de jeu

Le V-Synth vous propose d'innombrables commandes et fonctions permettant de modifier votre jeu et d'atteindre de nouveaux sommets en matière d'expressivité. Vous trouverez notamment le pad Time Trip, le contrôleur D Beam et l'arpégiateur. Prenez le temps de vous familiariser avec les fonctions de jeu du V-Synth.

Manipuler les sons avec le pad Time Trip

Vous pouvez appliquer toute une série d'effets au son en touchant simplement le pad Time Trip situé à gauche en face avant.

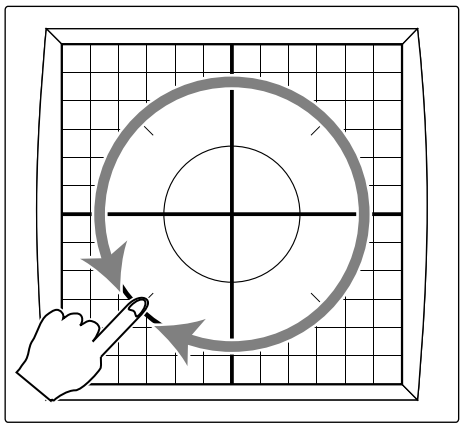
Pour tester cette fonction, nous allons utiliser le patch "023 TimeTripRun", un patch qui fait appel au pad Time Trip.

1 Sélectionnez le Patch "023 TimeTripRun" (p. 12).

Ce patch illustre la façon dont la fonction Time Trip modifie le son.

2 Tout en jouant sur le clavier, faites glisser le doigt en cercle sur le pad Time Trip.

La vitesse de reproduction du son accélère si vous déplacez le doigt rapidement dans le sens des aiguilles d'une montre et ralentit dès que vous ralentissez le mouvement. Si vous déplacez le doigt rapidement dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, le son est reproduit à l'envers. Si vous cessez de bouger le doigt, le son s'arrête à cet endroit.



MEMO

Qu'est-ce que la fonction Time Trip?

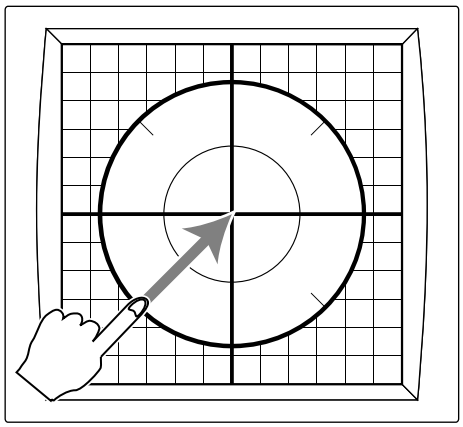
La fonction VariPhrase permet notamment de changer l'emplacement et la vitesse de reproduction d'une forme d'onde en temps réel. La fonction Time Trip propose un contrôle manuel de l'emplacement et de la vitesse de reproduction de la forme d'onde. Pour les patches faisant appel au VariPhrase, réglez la fonction du pad Time Trip sur "TIME TRIP" pour l'activer. Jouez sur le clavier et touchez le pad Time Trip: la forme d'onde en cours s'arrête à cet endroit de la reproduction. En déplaçant votre doigt selon un cercle à partir de ce point, vous avancez la reproduction dans la direction conventionnelle si vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse si vous tournez dans le sens contraire. A la différence du "scratching" sur une platine, cette fonction vous permet de contrôler la reproduction sans modifier la hauteur: le son est donc produit avec la hauteur jouée sur le clavier.

Vous pouvez vous servir du contrôleur D Beam pour produire des effets analogues.

Pour en savoir plus sur VariPhrase, voyez **Qu'est-ce que VariPhrase? (p. 43).**

3 **Tout en jouant sur le clavier, touchez du bout du doigt la circonférence du pad Time Trip et déplacez le doigt vers le centre.**

Ecoutez la manière dont le son change.



IDEE

Les réglages Time Trip Pad sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer de superbes réglages Time Trip pour cha-

Pour en savoir plus sur l'utilisation du pad Time Trip, voyez **Manipuler les sons avec le pad Time Trip (p. 15).** 28).

Appliquer des effets avec les contrôleurs D Beam

Vous pouvez appliquer divers effets au patch sélectionné en déplaçant simplement la main au-dessus de la paire de contrôleurs D Beam situés à gauche de l'écran.

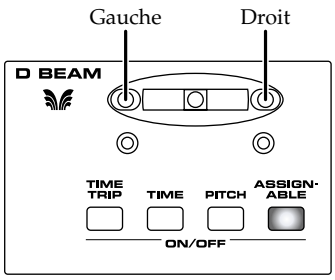
Nous allons utiliser le patch "007 VoixBulgares" qui fait appel aux contrôleurs D Beam pour les essayer.

MEMO

Pour actionner les contrôleurs D Beam, il suffit de déplacer la main à la verticale des contrôleurs. Vous pouvez les utiliser pour piloter divers effets, en fonction de leur assignation.

1 **Sélectionnez le patch "007 VoixBulgares" (p. 12).**

Le témoin D BEAM [ASSIGNABLE] s'allument et indiquent que les contrôleurs D Beam sont activés.

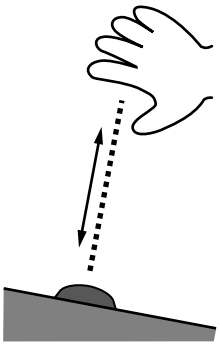


Pour ce patch, les contrôleurs D Beam pilotent les paramètres suivants.

Gauche: Hauteur du son

Droite: Caractère du son (formant)

2 Déplacez doucement la main de haut en bas au-dessus de chaque contrôleur D Beam tout en jouant sur le clavier.



Baissez la main au-dessus du contrôleur D Beam gauche pour diminuer la hauteur du son produit par l'oscillateur 1. Baissez la main au-dessus du contrôleur D Beam droit pour changer le formant (caractère) du son produit par l'oscillateur 2. Si vous déplacez la main au-dessus des contrôleurs D Beam gauche et droit, vous modifiez la hauteur et le formant simultanément.

MEMO

Le témoin D BEAM s'allume pour indiquer que le contrôleur D Beam correspondant réagit. Si votre main quitte la zone de détection du contrôleur D Beam, le témoin D BEAM ne s'allume pas.

3 Pour couper les contrôleurs D Beam, appuyez sur le bouton dont le témoin est allumé — en l'occurrence,[ASSIGNABLE] — afin de l'éteindre.

4 Pour changer le comportement des contrôleurs D Beam, appuyez sur le bouton dont le témoin n'est pas allumé — en l'occurrence, un autre bouton que [ASSIGNABLE] — afin de l'allumer.

Outre le mode ASSIGNABLE (spécifiant un effet pour chaque patch), les contrôleurs D Beam peuvent fonctionner selon les modes suivants.

[TIME TRIP]: Mode Time Trip

[TIME]: Contrôle du temps

[PITCH]: Contrôle de la hauteur

IDÉE

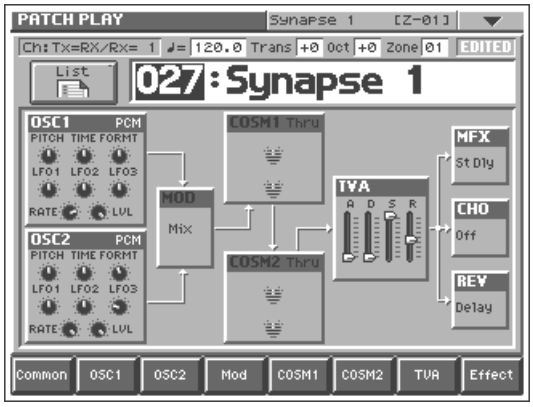
Les réglages des contrôleurs D Beam sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages D Beam optimaux pour chaque

Pour en savoir plus sur l'utilisation des contrôleurs D Beam, voyez **Appliquer des effets avec les contrôleurs D Beam (p. 61).**

Modifier le son en temps réel avec les commandes assignables

En tournant les commandes ASSIGNABLE CONTROL tout en jouant sur le clavier, vous pouvez piloter diverses fonctions assignées préalablement à ces commandes. Nous allons utiliser le patch “027 Synapse 1” pour tester les commandes assignables.

1 **Sélectionnez le patch “027 Synapse 1” (p. 12).**

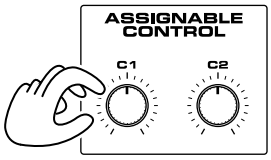


Pour ce patch, les contrôleurs D Beam pilotent les paramètres suivants.

[C1]: Formant/Pitch (hauteur)

[C2]: Time (temps)

2 **Tout en jouant sur le clavier, actionnez les commandes ASSIGNABLE CONTROL. Actionnez, par exemple, [C1].**



Tournez [C1] vers la droite et écoutez la manière dont le son change et la hauteur monte.

IDÉE

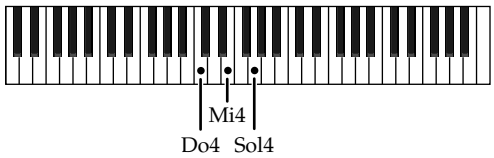
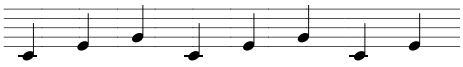
Les réglages des commandes assignables sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages de commandes assignables optimaux pour chaque patch.

Pour en savoir plus sur l’utilisation des commandes assignables, voyez **Appliquer des effets avec les commandes assignables** (p. 62).

Jouer des arpèges (Arpeggio)

Le V-Synth propose un arpégiateur automatique. Lorsque vous l'activez, il produit automatiquement des arpèges quand vous jouez sur le clavier.

Par exemple, si vous enfoncez les touches d'un accord en Do majeur, le V-Synth en fait un arpège Do → Mi → Sol → Do → Mi → Sol...



Nous allons sélectionner le patch "002 Harp Trek" qui exploite efficacement l'arpégiateur.

1 Sélectionnez le patch "002 Harp Trek" (p. 12).

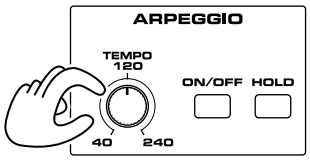
L'arpégiateur est activé et le témoin ARPEGGIO [ON/OFF] s'allume. Comme ce patch est réglé en mode de maintien de l'arpégiateur, le témoin [HOLD] s'allume également.

2 Jouez sur le clavier.

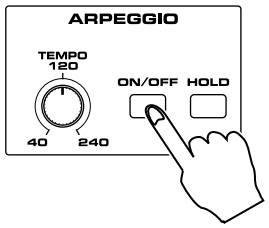
Le V-Synth transforme les notes jouées en arpèges. L'arpège continue à résonner même lorsque vous relâchez les touches, ce qui est dû à la fonction Hold (maintien).

3 Pour changer le tempo de la reproduction de l'arpégiateur, tournez la commande ARPEGGIO [TEMPO].

Une rotation vers la droite accélère le tempo tandis qu'une rotation vers la gauche le ralentit.



4 **Coupez l'arpégiateur et appuyez une fois de plus sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour éteindre le témoin.**



IDÉE

Les réglages d'arpégiateur peuvent être sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages d'arpège optimaux pour chaque patch.

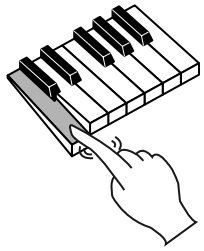
Pour en savoir plus sur l'utilisation de l'arpégiateur, voyez **Jouer des arpèges (Arpeggio)** (p. 56)

Autres fonctions de jeu

Vous disposez en outre des fonctions de jeu suivantes. Sélectionnez divers patches et testez ces fonctions.

Dynamique/Aftertouch

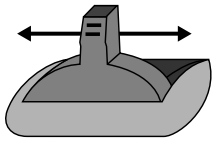
La force exercée sur les touches (la dynamique) peut modifier le volume ou le timbre d'un son. L'aftertouch (une pression supplémentaire après avoir joué une note) peut également modifier le son.



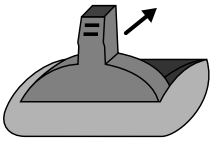
Levier Pitch Bend et Modulation

Tout en jouant sur le clavier, poussez le levier à gauche pour diminuer (ou à droite pour augmenter) temporairement la hauteur des notes jouées. Cet effet s'appelle **Pitch bend**. Vous pouvez aussi obtenir un effet de vibrato en éloignant le levier de vous. Cet effet s'appelle **modulation**.

Si vous éloignez le levier en le poussant simultanément vers la gauche ou vers la droite, vous pouvez appliquer les deux effets à la fois.



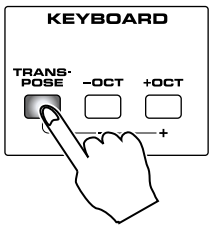
Pitch Bend



Modulation

Transposition

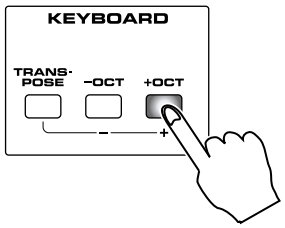
Pour modifier la plage de hauteur du clavier par demi-tons (de -5 à +6 demi-tons), appuyez sur [TRANSPOSE] de sorte à allumer son témoin. Déterminez la quantité de transposition en maintenant le bouton [TRANSPOSE] enfoncé et en appuyant sur [+OCT] ou [-OCT].



Pour en savoir plus, voyez **Transposer le clavier par demi-tons (Transpose)** (p. 54).

Transposition par octave (Octave Shift)

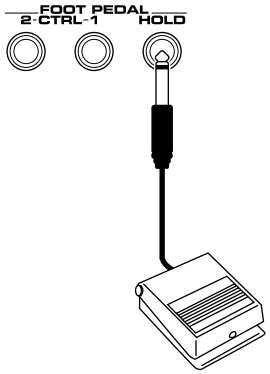
Une pression sur [+OCT] ou [-OCT] transpose la hauteur du clavier d'une octave à la fois.
(de -3 à +3 octaves).



Pour en savoir plus, voyez **Transposition du clavier par octaves (Octave Shift)** (p. 55).

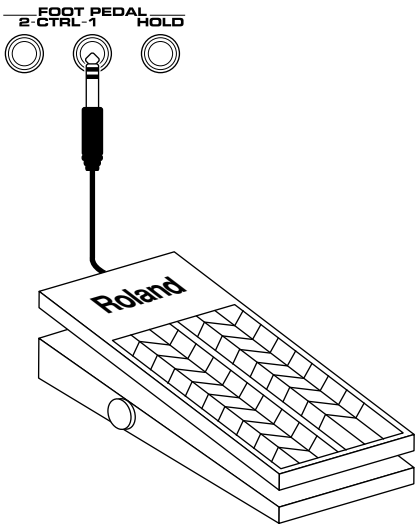
Pédale forte (Hold Pedal)

Si vous branchez une pédale (de la série DP) au connecteur HOLD PEDAL situé en face arrière, vous pouvez l'actionner pour maintenir ("hold") les notes après le relâchement des touches.



Pédale de contrôle (CTRL Pedal)

Si vous branchez une pédale d'expression (EV-5, etc.) au connecteur CTRL 1 ou CTRL 2 PEDAL situé en face arrière, vous pouvez vous servir de la pédale pour contrôler le volume ou le timbre des sons joués.



NOTE
Utilisez exclusivement la pédale d'expression indiquée (EV-5, disponible en option). Si vous branchez une autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager l'instrument.

Vous pouvez déterminer la façon dont le son de chaque patch change lorsque vous actionnez une pédale d'expression. Pour en savoir plus, voyez **Pedal 1, 2 Assign** (p. 111).

Créer un patch

Ce chapitre explique comment créer un patch sur le V-Synth. Pour créer des sons, vous utiliserez principalement les boutons et les commandes de la partie droite du panneau avant.

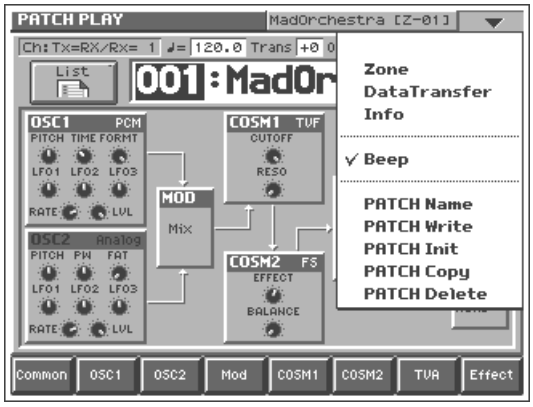
Initialisation des réglages de patch

Nous allons commencer par ramener les paramètres du patch actuel à leur réglage par défaut.

1 **Affichez l'écran PATCH PLAY.**

2 **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**

Un menu déroulant apparaît.



3 **Touchez <PATCH Name> dans le menu déroulant.**

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.

4 **Touchez <EXECUTE>.**

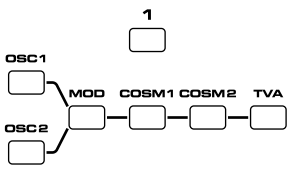
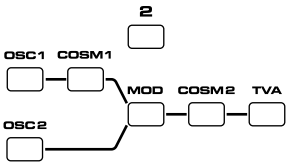
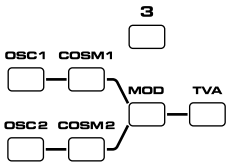
L'initialisation est effectuée et vous retrouvez l'écran PATCH PLAY.

Sélection d'un type de structure

Les sons du V-Synth sont produits par six éléments (sections). Voici comment sélectionner le type de structure déterminant la façon dont ces éléments sont combinés.

Nom de section	Fonction
OSC1, OSC2	Cette section génère le son de base du patch. Le son est produit par des formes d'onde internes préprogrammées (preset), échantillonnées ou calculées par modélisation analogique. Il est également possible d'utiliser une source audio externe.
MOD	Cette section mixe et module les deux signaux audio.
COSM1, COSM2	Cette section applique les traitements les plus divers dont le filtrage. Elle diffère des effets car ceux-ci sont appliqués au mixage final alors que COSM s'applique à chaque note individuelle.
TVA	Cette section crée les changements de volume dans le temps et détermine la position stéréo (Pan).

1 **Appuyez sur STRUCTURE [1]–[3] pour sélectionner un type de structure.**

Type de structure	Description
	Il s'agit de la structure la plus conventionnelle du V-Synth. Les sons venant des OSC1 et OSC2 sont mixés par MOD, traités par COSM1 pour définir leur caractère tonal (avec un filtre SBF, par exemple) puis envoyés à COSM2 pour y être peaufinés (avec un filtre TVF, par exemple).
	Cette structure propose une connexion asymétrique de OSC1 et OSC2. Elle est efficace à condition que le modulateur ait un autre réglage que "MIX". Généralement, OSC1 et COSM1 servent à créer le son de base tandis que le son OSC2 et les réglages MOD ajoutent de la variation; le filtre TVF de COSM2 permet ensuite de régler le timbre.
	Cette structure allie OSC1 à COSM1 et OSC2 à COSM2. Vous pouvez vous servir d'une commande comme le pad Time Trip pour passer du son créé par OSC1 et COSM1 au son créé par OSC2 et COSM2.

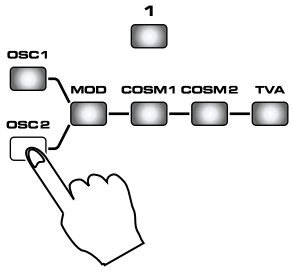
IDEE

Lorsque vous avez choisi un type de structure, le bouton correspondant s'allume en face avant du V-Synth.

Activer/couper chaque section

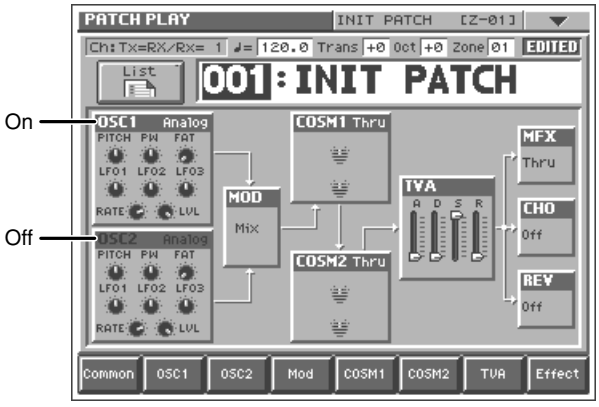
Une fois le type de structure sélectionné, vous pouvez activer ou couper chaque section de la structure.

1 **Activez (témoin allumé) ou coupez (témoin éteint) les boutons des diverses sections en fonction de vos besoins.**



Attention: si vous coupez “OSC1” et “OSC2”, il n’y a plus de section génératrice de son et vous n’entendez rien.

Le réglage activé/coupé de chaque section apparaît aussi à l’écran PATCH PLAY. Les sections dont les noms sont affichés en blanc sont actives tandis que celles affichées en noir sont coupées.



Réglage des oscillateurs (OSC1/2)

Les sections oscillateurs produisent le son de base, en reproduisant une forme d'onde interne PCM, une forme d'onde échantillonnée ou une forme d'onde générée par modélisation analogique.

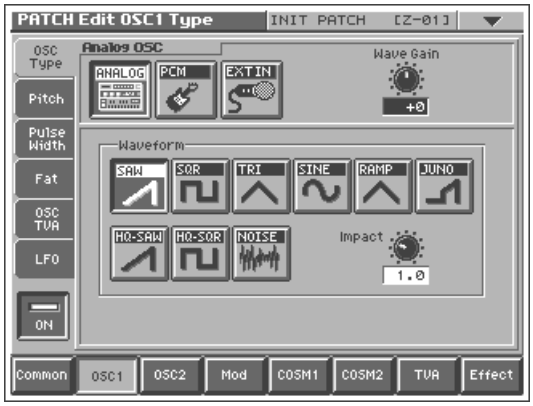
Sélection d'une forme d'onde

1 **Affichez l'écran PATCH PLAY.**

2 **Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <OSC1> (ou <OSC2>).**

Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci. Si vous obtenez un écran différent, touchez l'onglet <OSC Type> du côté gauche de l'écran.

Oscillateur analogique



Oscillateur PCM

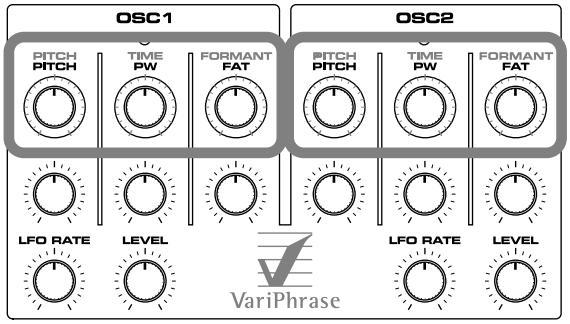
3 **Touchez soit<ANALOG> soit <PCM> pour sélectionner le type d'oscillateur.**

4 **Dans le cadre Waveform, sélectionnez la forme d'onde voulue.**

Effectuez votre choix tout en jouant sur le clavier afin d'écouter les sons.

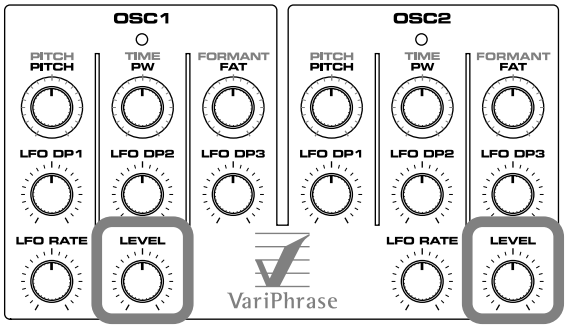
Modifier le volume et le son

1 **Tout en jouant sur le clavier, actionnez les commandes suivantes pour modifier les caractéristiques du son.**



Commande	PITCH PITCH	TIME PW	FORMANT FAT
Fonctions avec l'oscillateur PCM	Modifie la hauteur.	**TIME:** Change la vitesse de reproduction.	**FORMANT:** Change le formant (caractère du son).
Fonctions avec l'oscillateur analogique		**PW:** Modifie la largeur de pulsation.	**FAT:** Modifie la richesse du son.

2 **Tournez la commande [LEVEL] pour régler le volume.**



NOTE
Selon le type d'encodage de la forme d'onde PCM, le paramètre Formant peut rester sans effet. Pour en savoir plus, voyez **Sélection du type d'encodage** (p. 102).

NOTE
Selon le type de la forme d'onde analogique, le paramètre PW ou FAT peut rester sans effet. Pour en savoir plus, voyez **Modifier les formes d'onde (OSC1/OSC2)** (p. 74).

Pour en savoir plus sur les réglages d'oscillateur, voyez **Modifier les formes d'onde (OSC1/OSC2)** (p. 74).

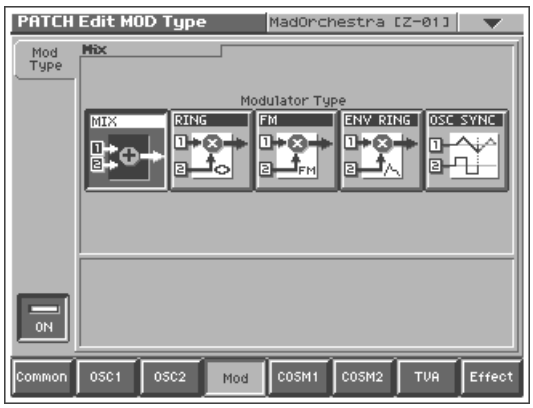
Mixer/Moduler deux sons (Mod)

Le modulateur mixe et module les deux signaux audio.

Sélection d'un type de modulateur

1 **Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <Mod>.**

Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.



2 **Dans le cadre Modulator Type, sélectionnez le type de modulateur que vous comptez utiliser.**

Type de modulateur	Description
MIX	Somme de OSC1 et OSC2.
RING	Se sert de OSC2 pour appliquer une modulation en anneau à OSC1.
FM	Se sert de OSC2 pour appliquer de la modulation de fréquence (FM) à OSC1.
ENV RING	Se sert de l'enveloppe de OSC2 pour contrôler le volume de OSC1.
OSC SYNC	Synchronise la production de forme d'onde de OSC1 sur celle de OSC2.

NOTE
OSC SYNC n'est disponible que lorsque OSC2 est un

Pour en savoir plus sur les réglages de modulateur, voyez **Mixer/Moduler deux sons (Mod) (p. 77).**

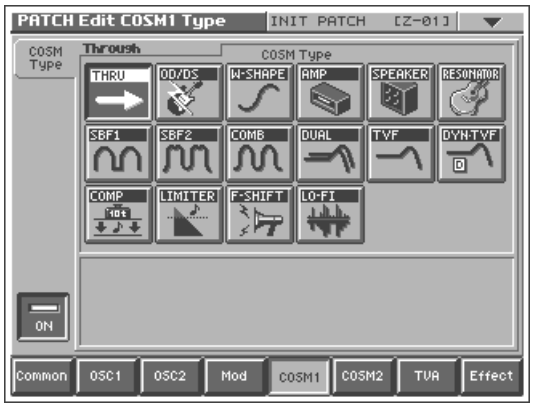
Appliquer de la modélisation COSM aux oscillateurs (COSM1/2)

Les sections COSM permettent de modifier le son de diverses manières, y compris par filtrage. Ces sections diffèrent des effets car ceux-ci sont appliqués au mixage final alors que la technologie COSM s'applique à chaque note individuelle.

Sélection d'un type de modélisation COSM

1 **Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <COSM1> (ou <COSM2>).**

Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.

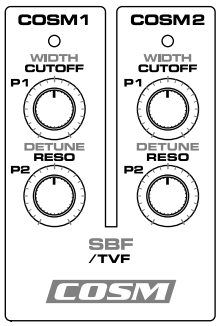


2 Appuyez sur le bouton du type de modélisation COSM voulu pour le sélectionner.

Effectuez votre choix tout en jouant sur le clavier afin d'écouter les sons.

Modifier le son

1 Tout en jouant sur le clavier, actionnez les commandes suivantes pour modifier le son.



Commande	SBF	TVF	Autres
	WIDTH: Si vous avez sélectionné le filtre SBF (Side Band Filter), cette commande en détermine la largeur.	**CUTOFF:** Si vous avez sélectionné le filtre TVF, cette commande en détermine la fréquence de coupure.	**P1:** Cette commande offre un contrôle en temps réel des paramètres sélectionnés pour d'autres types COSM.
	DETUNE: Si vous avez sélectionné le filtre SBF (Side Band Filter), cette commande règle le désaccord.	**RESO:** Si vous avez sélectionné le filtre TVF, cette commande règle la résonnance.	**P2:** Cette commande offre un contrôle en temps réel des paramètres sélectionnés pour d'autres effets COSM.

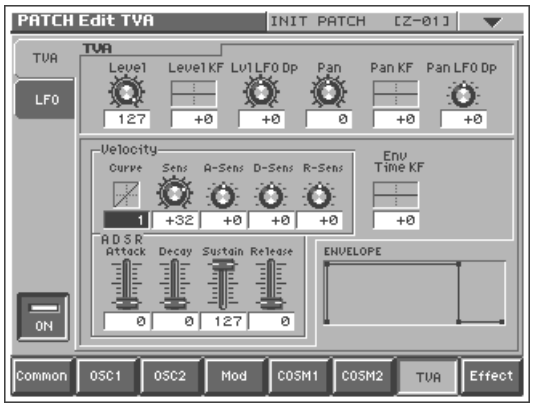
Pour en savoir plus sur les réglages COSM, voyez **Appliquer divers effets à chaque note jouée (COSM1/COSM2)** (p. 78).

Contrôle du volume dans le temps (TVA)

Vous pouvez déterminer la manière dont le volume du patch évolue et en modifier l'attaque ou la chute.

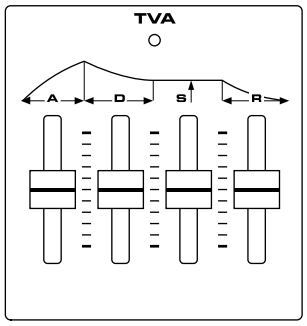
1 **Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <TVA>.**

Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.



2 **Servez-vous des curseurs TVA situés dans le coin inférieur droit du panneau avant afin de déterminer l'évolution du volume de chaque note.**

Dans le coin inférieur droit de l'écran, "ENVELOPE" affiche une représentation graphique de l'enveloppe générée par les réglages actuels.



Curseur	Fonction
[A]	**Attack (attaque)** Détermine le temps nécessaire pour que le volume de chaque note atteigne son apogée. Ce temps augmente plus vous relevez le curseur.
[D]	**Decay (temps de chute)** Détermine le temps nécessaire pour que le volume de la note passe de son apogée au niveau de maintien (sustain). Si le niveau de maintien est identique au niveau maximum, ce paramètre est sans effet.
[S]	**Sustain (niveau de maintien)** Détermine le niveau auquel le son est maintenu après être passé par le niveau maximum. Tant que vous maintenez une touche enfoncée, la note est maintenue à ce niveau.
[R]	**Release (temps de relâchement)** Détermine le temps nécessaire pour que le volume de la note atteigne le niveau zéro après le relâchement de la touche du clavier.

Si, par exemple, vous utilisez une attaque assez brève et un temps de relâchement assez long, le volume de la note pourrait avoir une enveloppe semblable à celle d'un son de piano. Si le niveau de maintien (sustain) est au maximum, vous obtenez une enveloppe de son d'orgue tandis qu'une attaque plus longue peut évoquer un son de cordes.

☞ Pour en savoir davantage sur les réglages de volume, voyez **Réglage du volume et du panoramique (TVA) (p. 79)**.

Ajouter les effets du V-Synth

Comme les effets du V-Synth ont un impact important sur le son, activez-les afin d'écouter les changements effectués. En fait, il suffit parfois de changer les réglages d'effet pour obtenir le son voulu.

Le V-Synth propose en permanence trois effets distincts. Vous pouvez éditer les réglages de chaque effet indépendamment.

MFX (multi-effets)	Le V-Synth dispose de 41 multi-effets différents, dont la distorsion et une simulation de haut-parleur rotatif.
Chorus	Le chorus rend le son des patches plus intense et plus spacieux.
Reverb	La réverbération confère une atmosphère au son en évoquant divers environnements tels que des salles de concerts ou des auditoires.

☞ Pour en savoir davantage sur les réglages d'effets, voyez **Réglages d'effets d'un patch (Effect)** (p. 82).

Sauvegarder vos patches

Lorsque vous éditez les réglages d'un patch, l'écran PATCH PLAY affiche <EDITED> pour vous rappeler que les réglages du patch ont été modifiés. Si <EDITED> est affiché, ne changez pas de patch et ne coupez pas l'alimentation tant que vous n'avez pas sauvegardé vos changements sous peine de les perdre. Pour sauvegarder les changements effectués, assignez un nom au patch et faites appel à la fonction **Save**.

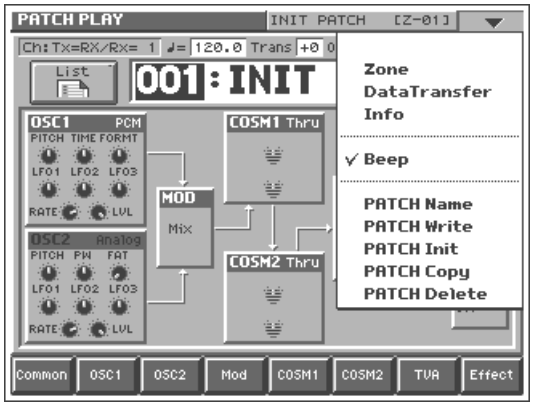
Attribuer un nom aux patches (PATCH Name)

Avant de sauvegarder le patch, attribuez-lui un nouveau nom.

1 Assurez-vous que le patch à nommer est sélectionné.

2 Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



3 Touchez <PATCH Name> dans le menu déroulant.

La fenêtre PATCH Name apparaît.

4 Entrez un nom dans le cadre de texte en touchant les caractères voulus. A titre d'exemple, entrons le nom "My Patch1" pour le patch actuel.

4-1. Touchez <Clear> pour effacer tous les caractères du cadre de texte.

4-2. Touchez <SHIFT> pour passer en majuscule puis <M> pour entrer "M".

4-3. Touchez <SHIFT> pour passer en minuscule puis <y> pour entrer "y".

4-4. Touchez <→> pour déplacer le curseur d'un caractère vers la droite.

4-5. Touchez <SHIFT> pour passer en majuscule puis <P> pour entrer "P".

4-6. Touchez <SHIFT> pour passer en minuscule puis touchez successivement<a><t><c><h><1>.

7 Lorsque vous avez fini d'entrer le nom, touchez <OK> pour refermer la fenêtre PATCH Name.

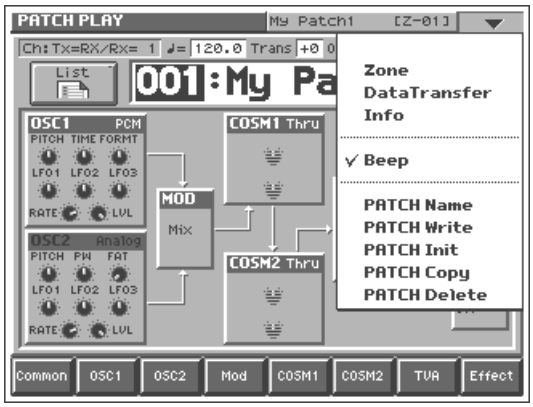
Sauvegarder les patches (PATCH Write)

Après avoir assigné un nom au patch, sauvegardez-le sous le numéro **512**.

1 **Assurez-vous que le patch à sauvegarder est sélectionné.**

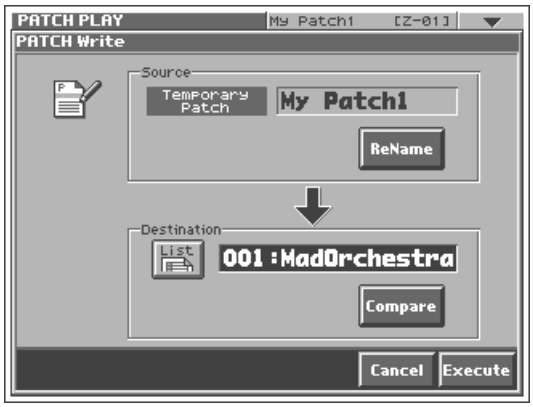
2 **Touchez <▼> dans la partie supérieure gauche de l'écran.**

Un menu déroulant apparaît.



3 **Touchez <PATCH Write> dans le menu déroulant.**

La fenêtre PATCH Write apparaît.



4 **Pour sélectionner la mémoire de destination du patch, tournez la molette VALUE et sélectionnez 512.**

5 **Touchez <Execute>.**

NOTE

A la sortie d'usine, le V-Synth contient déjà toute une série de patches. Lorsque vous sauvegardez vos propres patches, vous écrasez les patches usine. Pour retrouver les patches originaux, faites appel à la fonction Factory Reset (p. 130).

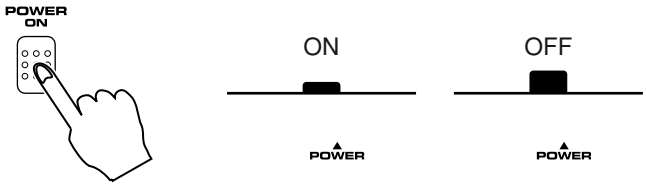
Mise hors tension

1 **Avant de mettre l'instrument hors tension, vérifiez les points suivants:**

- Les commandes de volume du V-Synth et de tous les appareils audio branchés sont-elles réglées au minimum?
- Avez-vous sauvegardé les données de son ou autres que vous avez créées? (p. 34)

2 **Mettez les appareils audio périphériques hors tension.**

3 **Pour mettre le V-Synth hors tension, appuyez sur le commutateur POWER, situé en face arrière.**



Créer un patch

Roland®

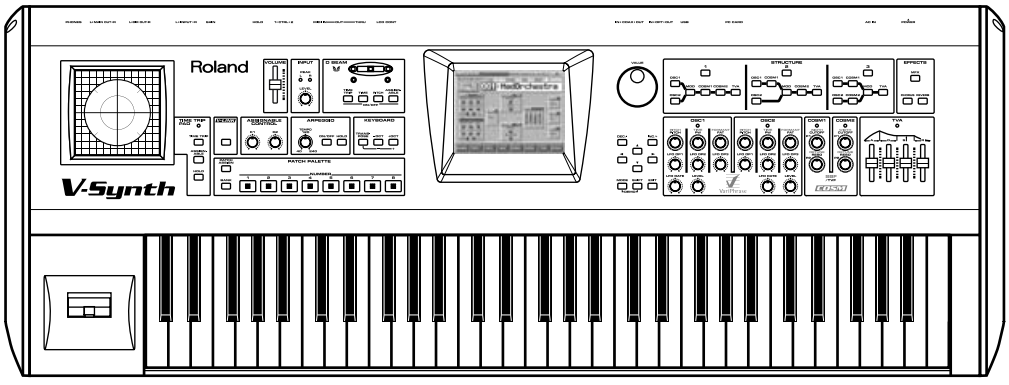
V-Synth

Mode d'emploi

Félicitations et merci d'avoir opté pour le V-Synth de Roland.

Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES" (p. 2), "Consignes de sécurité" (p. 38), et "Remarques importantes" (p. 39). Elles contiennent des informations importantes pour l'utilisation correcte de cet appareil. Afin de maîtriser parfaitement votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement le guide de Démarrage rapide et la section Mode d'emploi. Conservez ensuite ce manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

- *** Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.**
- *** Windows® a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® operating system".**
- *** Macintosh est une marque déposée d'Apple Computer, Inc.**
- *** MacOS est une marque déposée d'Apple Computer, Inc.**
- *** SmartMedia est une marque déposée de Toshiba Corp.**
- *** Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leur détenteur respectif.**



Copyright © 2002 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle de cette publication est interdite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

CONSIGNES DE SECURITÉ

INSTRUCTIONS POUR LA PREVENTION D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE OU BLESSURE

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

⚠ **AVERTISSEMENT**	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
⚠ **PRUDENCE**	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas d'emploi incorrect de l'unité. * Les dommages matériels se réfèrent aux dommages ou autres effets négatifs causés au lieu d'utilisation et à tous ses éléments, ainsi qu'aux animaux domestiques.

A propos des symboles

⚠	Le symbole △ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des précautions générales, des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger.
⊘	Le symbole ⊘ prévient l'utilisateur des interdits. Ce qui ne doit spécifiquement pas être fait est indiqué dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que l'unité ne doit jamais être démontée.
●	Le symbole ● alerte l'utilisateur de ce qui doit être fait. Ce qui doit être fait est indiqué par l'icône contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet appareil, veillez à lire les instructions ci-dessous et le mode d'emploi.

- N'ouvrez pas l'appareil et n'y faites aucune modification.

- N'essayez pas de réparer l'appareil ou d'en remplacer des éléments (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour le faire). Confiez tout entretien ou réparation à votre revendeur, au service après-vente Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Informations").

- N'utilisez et ne rangez jamais l'appareil dans des endroits:
  - soumis à des température extrêmes (en plein soleil dans un véhicule fermé, à proximité d'une conduite de chauffage, au-dessus de matériel générateur de chaleur),
  - humides (salles de bain, toilettes, sur des sols ou supports mouillés),
  - sources de condensation,
  - exposés aux précipitations,
  - poussiéreux,
  - soumis à de fortes vibrations.

- Utilisez l'instrument uniquement avec un rack ou un support recommandé par Roland.

- Lorsque vous utilisez l'instrument avec un rack ou un support recommandé par Roland, placez-le de façon à ce qu'il reste bien horizontal et stable. Si vous n'utilisez ni rack ni support, veillez à placer l'appareil dans un endroit offrant une surface bien horizontale et un soutien solide et stable.

- Branchez uniquement l'appareil à une prise de courant répondant aux spécifications énoncées dans le mode d'emploi ou imprimées au dos de l'appareil.

⚠ AVERTISSEMENT

- Servez-vous exclusivement du cordon d'alimentation fixé.

  Evitez de tordre le cordon d'alimentation et de placer des objets lourds dessus. Vous risquez de l'endommager, ce qui provoquerait des courts-circuits et couperait l'alimentation de certains éléments. Un cordon endommagé peut provoquer une électrocution ou un incendie!

- Cet instrument, seul ou combiné à un amplificateur et un casque ou des enceintes, est en mesure de produire des signaux à des niveaux qui pourraient endommager l'ouïe de façon irréversible. Ne l'utilisez donc pas trop longtemps à volume élevé ou inconfortable. Si vous pensez avoir endommagé votre ouïe ou si vos oreilles bourdonnent, cessez immédiatement d'utiliser l'appareil et consultez un spécialiste.

- Evitez que des objets (du matériel inflammable, de la monnaie, des trombones) ou des liquides (eau, limonades, etc.) ne pénètrent à l'intérieur de l'instrument.

- En présence de jeunes enfants, un adulte doit être présent jusqu'à ce que l'enfant puisse respecter les précautions nécessaires au maniement de l'appareil.

- Protégez l'instrument contre tout coup ou impact important.
  (Ne le laissez pas tomber!)

Ne branchez pas le cordon d'alimentation de l'appareil à une prise murale à laquelle un nombre important d'autres appareils sont déjà raccordés. Soyez particulièrement vigilant avec des multiprises: la puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la rallonge. Une charge excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion.

⚠ AVERTISSEMENT

Avant d'utiliser l'instrument dans un pays étranger, contactez votre revendeur, le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information").

- N'insérez PAS de CD-ROM dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le son produit pourrait atteindre un niveau entraînant une perte d'audition irréversible. Les enceintes et/ou tout autre élément du système d'écoute risque d'être endommagé(es).

⚠ PRUDENCE

- Placez l'instrument de sorte à lui assurer une ventilation appropriée.
- Cet instrument ne peut être utilisé qu'avec le support pour clavier KS-12 de Roland. L'utilisation de tout autre support pourrait entraîner une instabilité et provoquer d'éventuelles blessures en cas de chute.
- Saisissez toujours la fiche du cordon d'alimentation lors du branchement au secteur ou à l'instrument.

⚠ PRUDENCE

- Evitez que les cordons d'alimentation et les câbles ne s'emmêlent. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants.
- Ne montez jamais sur l'appareil et évitez d'y déposer des objets lourds.
- Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez/débranchez d'une prise murale ou de l'instrument.
- Avant de déplacer cet appareil, débranchez le cordon d'alimentation de la prise de courant et tous les câbles le reliant à des appareils périphériques.
- Avant de nettoyer l'instrument, éteignez-le et débranchez le cordon secteur de la prise murale.
- S'il y a risque d'orage, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.

Remarques importantes

Outre les informations des sections "Instructions importantes de sécurité" et "Consignes de sécurité", veuillez lire et suivre les conseils suivants:

Alimentation

- Ne vous servez pas de cet instrument sur le même circuit qu'un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- Avant de brancher cet appareil à d'autres, mettez-les tous hors tension. Le non-respect de cette précaution pourrait entraîner des dysfonctionnements et/ou l'endommagement de vos enceintes ou d'autres appareils.

Emplacement

- L'usage de l'appareil à proximité d'amplificateurs (ou de tout autre matériel contenant de grands transformateurs électriques) peut être source de bruit. Pour résoudre le problème, changez l'orientation de cet instrument ou éloignez-le de la source d'interférence.
- Cet instrument peut causer des interférences lors de la réception radio ou télévisée. Ne vous en servez pas à proximité de tels récepteurs.
- Il peut y avoir du bruit si vous utilisez des moyens de communication sans fil (tel qu'un téléphone mobile) à proximité de l'appareil. Ce bruit peut survenir au début d'un appel (donné ou reçu) ou durant la conversation. Si vous avez des problèmes, éloignez le téléphone portable de l'instrument ou coupez-le.
- N'exposez pas l'appareil directement au soleil, ne le laissez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé ou dans un endroit le soumettant à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'instrument.
- Lorsque vous déplacez l'appareil en le soumettant à une forte différence de température et/ou d'humidité, il peut y avoir formation de condensation à l'intérieur de l'appareil. Une utilisation de l'appareil dans cet état peut entraîner des pannes ou des dommages. Avant d'utiliser l'appareil, laissez-le reposer quelques heures jusqu'à ce que la condensation se soit évaporée.
- Ne posez jamais d'objet sur le clavier. Cela pourrait provoquer des dysfonctionnements, comme des touches qui ne produisent plus de son.

Entretien

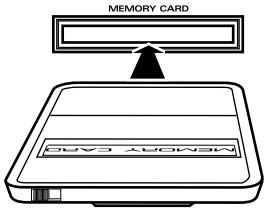
- Pour nettoyer l'appareil, utilisez un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour enlever des saletés plus tenaces, servez-vous d'un détergent doux et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement l'instrument avec un chiffon doux et sec.
- N'utilisez jamais d'essence, de diluant, de solvant ou d'alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou de déformation.

Précautions supplémentaires

- N'oubliez jamais que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou un mauvais maniement de l'appareil. Pour vous prémunir contre un tel risque, nous vous conseillons de faire régulièrement des copies de secours des données importantes se trouvant dans la mémoire de l'appareil sur une carte PC.
- Il peut malheureusement se révéler impossible de récupérer les données stockées sur une carte PC une fois qu'elles ont été perdues. Roland n'accepte aucune responsabilité concernant la perte de ces données.
- Maniez les curseurs, boutons et autres commandes de l'appareil avec un minimum d'attention; faites aussi preuve de délicatesse avec les prises et connecteurs de l'appareil. Un maniement trop brutal peut entraîner des dysfonctionnements.
- Evitez les coups ou les pressions trop fortes sur l'écran.
- Pour brancher/débrancher des câbles, tenez-les toujours par leurs fiches; ne tirez jamais sur le câble. Vous éviterez ainsi d'endommager le câble ou de provoquer des court-circuits.
- L'instrument dégage une faible quantité de chaleur durant son fonctionnement.
- Pour ne pas déranger vos voisins, maintenez le volume à un niveau raisonnable. Il peut parfois être préférable d'utiliser le casque (surtout quand vous jouez la nuit).
- Si vous devez transporter l'instrument, emballez-le dans sa boîte d'origine (avec les protections). A défaut, utilisez un emballage équivalent.
- Utilisez exclusivement la pédale d'expression indiquée (EV-**, disponible en option). Si vous branchez toute autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager l'instrument.
- Utilisez un câble Roland pour effectuer la connexion. Si vous utilisez un autre câble de connexion, notez les précautions suivantes.
  - Certains câbles de connexion contiennent des résistances. Ne vous servez pas de câbles contenant des résistances pour connecter cet instrument. De tels câbles engendrent un volume extrêmement bas voire inaudible. Pour en savoir plus sur les caractéristiques d'un câble, veuillez contacter son fabricant.

Avant d'utiliser des cartes Utilisation de cartes de données

- Insérez prudemment la carte de données jusqu'au bout: elle doit être fermement mise en place.



- Ne touchez jamais les contacts de la carte de données. Veillez également à ce qu'ils restent propres.

Maniement des CD-ROM

- Evitez de toucher ou de griffer la surface inférieure brillante (surface encodée) du disque. Les CD-ROM endommagés ou sales peuvent ne pas être lus correctement. Nettoyez vos disques avec un produit de nettoyage disponible dans le commerce.

Copyright

- Tout enregistrement, distribution, vente, location, interprétation en public, diffusion, etc. d'une œuvre - entière ou partielle - protégée par des droits d'auteur (composition musicale, vidéo, diffusion, interprétation en public, etc.) est illégal sans l'accord du détenteur de ces droits.
- Lors de l'échange de signaux audio via une connexion numérique avec un instrument externe, cet appareil peut effectuer un enregistrement sans être soumis à certaines restrictions SCMS (Serial Copy Management System). Cela s'explique du fait que l'appareil a été exclusivement conçu pour la production musicale et n'est donc pas soumis aux restrictions tant qu'il est utilisé pour enregistrer des oeuvres (telles que vos propres compositions) sans enfreindre la législation concernant les droits d'auteur de tiers. (SCMS est un système de protection interdisant les copies de seconde génération et ultérieures via une connexion numérique. Il est intégré aux enregistreurs MD ainsi que dans d'autres appareils audio numériques consommateur afin de respecter les droits d'auteur).
- N'utilisez jamais cet instrument à des fins qui risqueraient d'enfreindre les législations relatives aux droits d'auteur. Nous déclinons toute responsabilité pour toute violation de droits d'auteur résultant de l'utilisation de cet instrument.

Comment lire ce manuel

Ce mode d'emploi est structuré de la façon suivante. Avant de commencer le Mode d'emploi proprement dit, nous vous suggérons de parcourir le "Démarrage rapide". Pour en savoir davantage sur les patches et les formes d'onde du V-Synth, veuillez consulter la "Liste de sons".

Survol du V-Synth

Cette section décrit la structure du V-Synth et son fonctionnement de base. Elle est essentielle pour bien comprendre le mode d'emploi du V-Synth.

Jouer en mode Patch

Cette section explique comment jouer sur le V-Synth en mode Patch. Cette lecture est essentielle pour bien comprendre le mode d'emploi du V-Synth.

Créer un Patch

Ce chapitre explique comment créer des patches et décrit la fonction et la composition des paramètres de patches. Lisez ce chapitre si vous souhaitez créer des patches.

Créer et éditer des échantillons (mode Sample)

Ce chapitre explique comment échantillonner puis comment éditer et encoder les échantillons. Lisez-le si vous voulez échantillonner des sons.

Paramètres communs à tous les modes (mode System)

Ce chapitre décrit le fonctionnement et la structure des paramètres système du V-Synth. Lisez-le selon vos besoins.

Fonctions concernant le disque (mode Disk)

Ce chapitre couvre les opérations sur disque telles que la sauvegarde et le chargement de données. Lisez-le selon vos besoins.

Transfert de données (mode USB)

Ce chapitre explique comment brancher le V-Synth à votre ordinateur et transférer des données de patches et de forme d'onde, par exemple. Lisez-le selon vos besoins.

Autres fonctions

Ce chapitre explique comment transmettre des données à un appareil MIDI externe (Data Transfer) et comment ramener tous les paramètres du V-Synth à leur réglage usine (Factory Reset). Lisez-le selon vos besoins.

Appendices

Ce chapitre contient une section de dépannage à laquelle vous pouvez faire appel si le V-Synth ne fonctionne pas selon vos attentes. Vous y trouverez également une liste de messages d'erreur que vous pouvez consulter lorsqu'un de ces messages apparaît à l'écran. A cela s'ajoutent une liste de paramètres et un tableau d'équipement MIDI.

Conventions en vigueur dans ce manuel

Pour rendre les explications plus simples, nous avons utilisé les conventions typographiques suivantes:

Les termes et illustrations entre crochets droits [ ] représentent des boutons et des commandes en face avant. Par exemple, [MODE] représente le bouton MODE tandis que [▲], [▼], [◄] et [►] représentent les boutons du curseur.

Les termes et illustrations entre crochets en tête de flèche< > indiquent des éléments apparaissant à l'écran (tactile) que vous pouvez toucher (actionner) du doigt. Le manuel vous priera de "toucher" l'élément indiqué de l'écran tactile.

(p. **) fait référence aux pages du manuel.

Vous trouverez ci-dessous la signification des symboles précédant certains passages.

NOTE
Il s'agit de remarques. N'oubliez pas de les lire.

MEMO
Il s'agit de rappels ou de références. Lisez-les selon vos besoins.

Il s'agit d'astuces pour le maniement du V-Synth. Lisez-les selon vos besoins.

Renvoi à des pages de référence. Lisez-les selon vos besoins.

NOTE
Les saisies d'écran imprimées dans ce manuel reposent sur les réglages usine. Ces réglages affichés peuvent néanmoins différer des réglages usine définitifs.

Caractéristiques principales

Ce synthétiseur renouvelle chaque facette du processus de la création sonore

Le V-Synth opère une symbiose exceptionnelle entre une combinaison idéale de générateurs de sons et une interface dynamique conjugant instantanément sonorités et sensibilité. Seul Roland pouvait être à l'origine d'une telle merveille. Les sons du V-Synth font preuve d'une vitalité qui va bien au-delà des limites de synthétiseurs antérieurs.

■ Combinaison idéale de générateurs de son

● Structure flexible des générateurs de son

La partie génératrice de son est composée des blocs OSC, MOD, COSM et TVA et fait preuve d'une souplesse étonnante pour l'agencement des blocs. Ces sections (à l'exception de la section TVA) se déclinent en plusieurs types et peuvent être combinés librement.

Comme chaque section peut être activée/coupée en temps réel sur le panneau avant, la structure du son reste parfaitement transparente.

● Oscillateurs polyvalents utilisant la technologie VariPhrase

Comme les oscillateurs disposent d'enveloppes et de LFO indépendants, ils constituent eux-mêmes des synthétiseurs. Vous avez le choix entre trois types: analogique, PCM ou source externe.

Les oscillateurs PCM proposent la fonction VariPhrase, ce qui permet de modifier la vitesse de reproduction de la forme d'onde en marche avant ou arrière.

Vous disposez d'environ 300 formes d'onde préprogrammées. En outre, vous pouvez échantillonner des formes d'onde à partir d'une entrée analogique ou numérique.

Le générateur de son par modélisation analogique crée une forme d'onde par calcul interne et permet d'introduire des changements dans le son en l'épaississant ou en accentuant son impact.

● Traitement COSM pour des sons inimitables

En plus du traditionnel TVF, la section COSM exploite une large palette de traitements pour apporter les modifications les plus extrêmes au son. A titre d'exemple, vous pouvez vous servir du filtre SBF pour conférer une résonnance métallique à du simple bruit blanc. Vous pouvez utiliser un résonateur pour simuler la résonnance du corps d'un instrument de musique. Vous disposez en outre de traitements comme l'élaboration de formes d'onde et la modélisation d'amplis de guitare.

Comme ces effets sont indépendants pour chaque voix, vous pouvez jouer des accords tout en conservant la distinction de hauteur.

● Effets soigneusement sélectionnés

L'instrument est pourvu de trois types d'effets internes: MFX (multi-effets), chorus et reverb.

Vous y trouverez aussi une nouveauté, l'effet Pseudo Stereo, qui suggère une sensation de stéréophonie pour des échantillons mono et permet de créer toute une gamme de champs sonores.

■ Une interface donnant vie au son

● Interface utilisateur intuitive

Le V-Synth dispose de nombreuses commandes manuelles immédiates pour un contrôle intuitif du son: un écran tactile, le pad Time Trip, les deux contrôleurs D Beam détectant non seulement les mouvements haut/bas mais aussi les mouvements gauche/droite ainsi que des commandes rotatives extrêmement sensibles.

La plupart des paramètres des générateurs de son peuvent être assignés à ces commandes pour un contrôle direct.

● Puissantes fonctions de contrôle du temps

Le générateur de son VariPhrase du V-Synth propose une fonction Time Trip pouvant arrêter la reproduction de la forme d'onde en temps réel et reculer ou avancer à partir de ce point.

De plus, les formes d'onde VariPhrase, le LFO, l'enveloppe, l'arpégiateur et les effets peuvent tous être synchronisés sur un même tempo. Ainsi, une forme d'onde avec une boucle de rythme, par exemple, peut être produite par unités de notes individuelles. Vous pouvez bien sûr aussi vous synchroniser avec des messages d'horloge MIDI (Clock) reçus d'un appareil externe.

L'arpégiateur vous permet de programmer un motif pour chaque son et reconnaît les commandes de contrôle (CC).

● Nouveaux sons internes spécialement optimisés

Les nouveaux sons internes créés spécifiquement pour le V-Synth permettent d'accentuer l'expression du jeu sur le clavier et sont également optimisés pour un usage avec le pad Time Trip et les contrôleurs D Beam.

Dès que vous commencez à jouer sur le V-Synth, vous pouvez tirer parti du potentiel offert par le pad Time Trip et les contrôleurs D Beam.

■ Possibilités accrues avec d'autres appareils

● Système à architecture ouverte

Le V-Synth vous permet de personnaliser toutes les données de patches et de formes d'onde. En y branchant votre ordinateur via USB, vous pouvez facilement faire des copies de secours de toutes vos données.

Outre l'échantillonnage avec le V-Synth lui-même, vous pouvez aussi importer des fichiers de format WAV ou AIFF afin de charger des données audio créées sur d'autres appareils dans le V-Synth et de les utiliser.

De plus, vous pouvez sauvegarder des données sur cartes PC afin de faciliter l'échange de données de son.

● Une panoplie entière d'interfaces externes

L'interface audio numérique accepte des connexions en fibre optique et coaxiales ainsi que des fréquences d'échantillonnage de 44.1 kHz, 48 kHz et 96 kHz, ce qui fait du V-Synth un instrument idéal pour tout environnement de production musicale.

Le connecteur USB permet le transfert de fichiers et la communication MIDI; vous pouvez déterminer sa fonction selon vos besoins.

La fente pour carte PC permet de sauvegarder de grandes quantités de données sur des supports disponibles dans le commerce comme les cartes Compact Flash ou SmartMedia avec un adaptateur pour carte PC.

● Fonction V-LINK

V-LINK est une fonction qui relie musique et vidéo. Si vous utilisez un appareil vidéo compatible V-LINK, vous pouvez facilement combiner divers effets vidéo avec vos exécutions.

Si vous branchez le V-Synth à un Edirol DV-7PR, vous pouvez vous servir des commandes du V-Synth pour régler la brillance ou la couleur de l'image, modifier la vitesse de reproduction ou alterner des images.

Qu'est-ce que VariPhrase?

VariPhrase a les avantages suivants:

1. Change la hauteur, modifie la compression/l'extension temporelle et les caractéristiques du son (formant) en temps réel.
2. Permet une synchronisation facile au niveau du tempo et de la hauteur.
3. Un seul échantillon couvre une plage de notes bien plus large que les échantillonneurs numériques traditionnels.
4. Conserve la qualité du son tout en proposant les trois avantages mentionnés ci-dessus.

VariPhrase surmonte de nombreux problèmes que les échantillonneurs et enregistreurs numériques traditionnels connaissent avec les phrases audio.

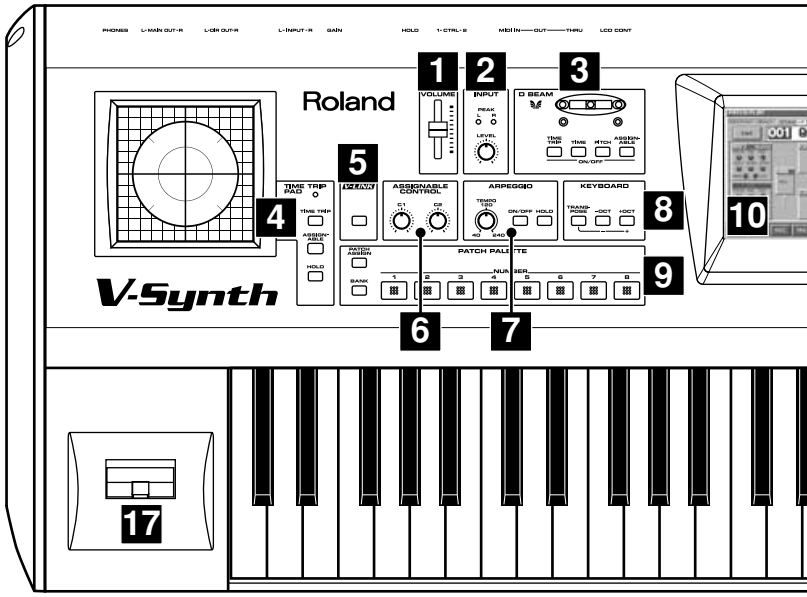
Problèmes typiques rencontrés par les échantillonneurs et les enregistreurs numériques

- Un changement de tempo affecte la hauteur.
- Changer la hauteur de phrases modifie le tempo et le formant du son.
- Le contrôle des phrases audio est limité. Il est impossible d'ajuster une section constituante d'un son en temps réel.
- La plupart des échantillonneurs requièrent de nombreux échantillons pour reproduire de façon réaliste des plages de notes limitées.
- Il faut des échantillons de tempo identique pour produire des accords , faute de quoi les notes de l'accord ne sont pas synchronisées.
- Les changements de hauteur ou de tempo sur les échantillonneurs numériques ont tendance à dégrader la qualité audio.

VariPhrase résout tous ces problèmes.

Description des commandes

Panneau avant



1

Curseur VOLUME

Détermine le volume global du signal envoyé aux sorties MAIN OUT en face arrière et PHONES. → (p. 7)

2 INPUT

[PEAK] (Témoin de crête)

Il s'allume lorsque le niveau d'entrée est trop élevé.

[LEVEL]

Détermine le niveau du signal présent aux entrées INPUT en face arrière. → (p. 89)

3 D BEAM

Vous pouvez appliquer toute une série d'effets au son d'un simple mouvement de main. → (p. 61)

Témoins (droite, gauche)

Si les contrôleurs D Beam sont activés, les mouvements de votre main au-dessus des contrôleurs allument ces témoins.

[ON/OFF] (TIME TRIP, TIME, PITCH, ASSIGNABLE)

Active et coupe le contrôleur D Beam . L'effet voulu peut être sélectionné d'une pression sur le bouton correspondant.

TIME TRIP: Applique l'effet Time Trip.

TIME: Applique l'effet de contrôle temporel.

PITCH: Applique l'effet de contrôle de hauteur.

ASSIGNABLE: Applique l'effet choisi pour chaque son.

4 PAD TIME TRIP

En touchant la surface du pad avec le doigt, vous pouvez appliquer toute une série d'effets au son.

Témoin

Ce témoin s'allume lorsque vous touchez le pad Time Trip.

[TIME TRIP]

Active l'effet Time Trip.

[ASSIGNABLE]

Passe à l'effet choisi pour chaque son.

[HOLD]

Active/coupe le maintien de l'effet contrôlé par le pad Time Trip.

5 V-LINK

Active ou coupe le contrôle d'un appareil V-LINK externe.

6 ASSIGNABLE CONTROL

Vous pouvez assigner une série de paramètres et de fonctions aux deux commandes ([C1], [C2]) et les utiliser pour modifier le son en temps réel.
→ (p. 62)

7 ARPPEGIO

Cette section permet de contrôler l'arpégiateur.

[TEMPO]

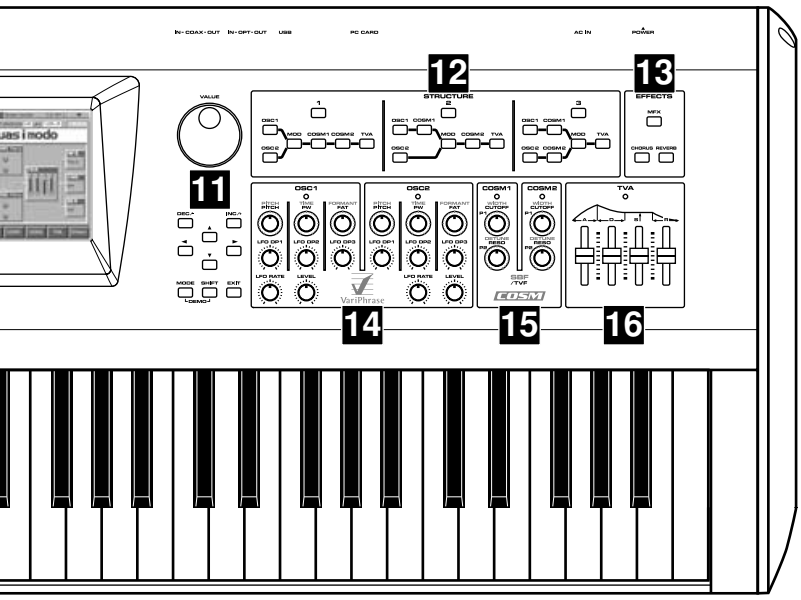
Règle le tempo des arpèges.

[ON/OFF]

Active/coupe l'arpégiateur.

[HOLD]

Active/coupe le maintien de l'arpégiateur.



8 KEYBOARD

Cette section permet de changer la plage de hauteur du clavier.

[TRANSPOSE]

Transpose le clavier par demi-tons. → (p. 54)

Une pression sur ce bouton en maintenant le bouton [-OCT] ou [+OCT] enfoncé permet de déterminer la transposition voulue.

[-OCT], [+OCT]

Ces boutons transposent la hauteur du clavier d'une octave à la fois. → (p. 55)

9 PATCH PALETTE

Cette section permet de sauvegarder et de charger vos patches favoris.

[NUMBER] (1~8)

Ces boutons vous permettent de sélectionner/sauvegarder vos patches favoris.

[BANK]

Vous pouvez changer de banque de la palette de patches en maintenant ce bouton enfoncé et en actionnant [NUMBER] (1–8)

[PATCH ASSIGN]

Vous pouvez sauvegarder le patch sélectionné dans la palette de patches en maintenant ce bouton enfoncé et en actionnant [NUMBER] (1~8)

10

Ecran

Cet écran affiche des informations concernant les opérations en cours.

11

Molette VALUE

Cette molette permet d'entrer des valeurs. Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en actionnant la molette [VALUE] pour changer la valeur par incréments plus importants. → (p. 52)

[DEC/–], [INC/+]

Ces boutons permettent d'entrer des valeurs. Si vous maintenez un bouton enfoncé en appuyant sur l'autre, vous accélérez le changement de valeur. Si vous appuyez sur un de ces boutons en maintenant [SHIFT] enfoncé, la valeur change par incréments plus importants. → (p. 52)

[▲], [▼], [◄], [►] (boutons du curseur)

Déplace le curseur vers le haut, le bas, la gauche, la droite. → (p. 52)

[MODE]

Ouvre la fenêtre Mode Menu.

[SHIFT]

Ce bouton est utilisé avec d'autres boutons afin d'exécuter diverses fonctions.

[EXIT]

Effectue un retour à l'écran PLAY ou ferme la fenêtre actuelle. Pour certains écrans, une pression sur ce bouton annule la fonction en cours d'exécution.

12 STRUCTURE

Ici, vous pouvez activer/couper chaque élément de la chaîne de production de son.

[1], [2], [3]

Change le type de structure (la façon dont les sections sont connectées).

[OSC1], [OSC2], [MOD], [COSM1], [COSM2], [TVA]

Ces boutons activent/coupent la section correspondante.

Seuls les boutons concernant le type de structure sélectionné avec [1], [2] ou [3] sont actifs.

13 EFFECTS

Permet d'activer/couper les effets internes (multi-effets, chorus, reverb). Lorsqu'un effet est activé, le témoin de son bouton s'allume.

[MFX]

Active/coupe les multi-effets.

[CHORUS]

Active/coupe le chorus.

[REVERB]

Active/coupe la réverbération.

14 OSC1, OSC2

Permet de régler la section des oscillateurs.
Ces commandes sont actives si l'oscillateur est activé (témoin allumé). L'action de ces boutons varie en fonction du type d'oscillateur sélectionné.

[PITCH]

Modifie la hauteur.

[TIME]/[PW]

TIME: Modifie le temps.
PW: Modifie la largeur de l'impulsion (Pulse Width).

[FORMANT]/[FAT]

FORMANT: Modifie le formant.
FAT: Détermine l'épaisseur du son lorsque vous utilisez un oscillateur analogique.

[LFO DP1], [LFO DP2], [LFO DP3]

Ces commandes déterminent la profondeur du LFO appliqué aux paramètres des commandes situées juste au-dessus.

[LFO RATE]

Modifie la vitesse du LFO.

[LEVEL]

Modifie le volume.

15 COSM1, COSM2

Permet de régler les sections COSM.
Ces commandes sont actives lorsque l'effet COSM est activé (témoin allumé). L'action de ces commandes varie en fonction du type d'effet COSM sélectionné.

[WIDTH]/[CUTOFF]/[P1]

WIDTH: Si vous avez sélectionné le filtre SBF (Side Band Filter), cette commande en détermine la largeur.
CUTOFF: Règle la fréquence de coupure lorsque le filtre TVF est sélectionné.
P1: Permet de régler le paramètre spécifié pour chaque type d'effet lorsque vous sélectionnez d'autres types d'effets.

[DETUNE]/[RESO]/[P2]

DETUNE: Règle le désaccord si vous avez sélectionné le filtre SBF (Side Band Filter).
RESO: Détermine la résonnance si vous avez sélectionné le filtre TVF.
P2: Permet de régler le paramètre spécifié pour un type d'effet lorsque vous sélectionnez d'autres types d'effets.

16 TVA

Permet de régler la section TVA.
Ces curseurs sont actifs lorsque la section TVA est activée (témoin allumé).

[A]

Modifie l'attaque.

[D]

Modifie le temps de chute (Decay).

[S]

Modifie le niveau de maintien (Sustain).

[R]

Modifie le relâchement (Release).

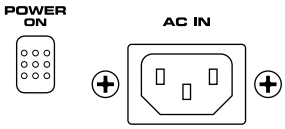
MEMO

Vous pouvez vous servir de ces curseurs pour effectuer des réglages d'enveloppe aux écrans dédiés à l'enveloppe des autres sections.

17 Levier Pitch Bend et Modulation

Permet de contrôler le pitch bend ou d'appliquer du vibrato.
→ p. 21

Face arrière

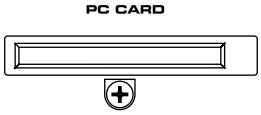


Interrupteur POWER

Appuyez pour mettre l'instrument sous/hors tension. → p. 8

Prise d'alimentation secteur

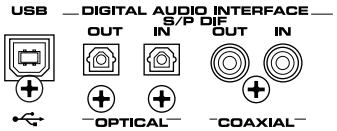
Branchez le cordon d'alimentation fourni à cette prise. → p. 7



Fente PC CARD

Vous pouvez y insérer une carte PC.

Pour en savoir plus sur l'installation de la protection pour carte PC fournie, voyez p. 212.



Connecteur USB

Ce connecteur USB vous permet de brancher un ordinateur afin de transmettre et de recevoir des fichiers de données et des messages MIDI.

Connecteurs DIGITAL AUDIO INTERFACE (OPTICAL IN/OUT, COAXIAL IN/OUT)

(conforme S/P DIF).

Ces connecteurs reçoivent/transmettent des signaux audio numériques (stéréo). Le signal de sortie est identique au signal envoyé aux sorties MAIN OUT.

MEMO

S/P DIF est un format d'interface numérique utilisé par les appareils audio numériques consommateur.

Commande LCD CONTRAST

Commande de contraste de l'écran. → p. 9

Connecteurs MIDI (IN, OUT, THRU)

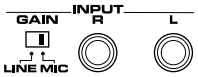
Ces connecteurs permettent de brancher d'autres appareils MIDI afin d'échanger des données MIDI.

Prises CTRL 1, CTLR 2 PEDAL

Vous pouvez brancher des pédales d'expression disponibles en option (EV-5, etc.) à ces prises. En assignant une fonction à une pédale, vous pouvez vous en servir pour sélectionner ou modifier un son, voire contrôler divers autres paramètres. → (p. 111, p. 22)

Prise HOLD PEDAL

Vous pouvez y brancher un commutateur au pied (série DP) disponible en option et l'utiliser comme pédale forte (Hold). → (p. 22)



Entrées INPUT (L, R)

Vous pouvez y brancher une source externe comme un lecteur CD pour l'échantillonner ou bénéficier d'un signal externe.

Commutateur GAIN

Sélection du niveau d'entrée des prises INPUT.

Optez pour la position "MIC" si vous branchez un micro ou la position "LINE" si vous branchez un appareil de niveau ligne.

Sorties DIRECT OUT (L, R)

Cette sortie produit un signal stéréo non traité par les effets internes. Vous pouvez y brancher un processeur d'effet ou d'autres appareils externes.

Sorties MAIN OUT (L (MONO), R)

Ces sorties envoient le signal audio stéréo vers un mélangeur/amplificateur. Pour une sortie mono, branchez uniquement la prise gauche (L). → p. 7

Prise PHONES

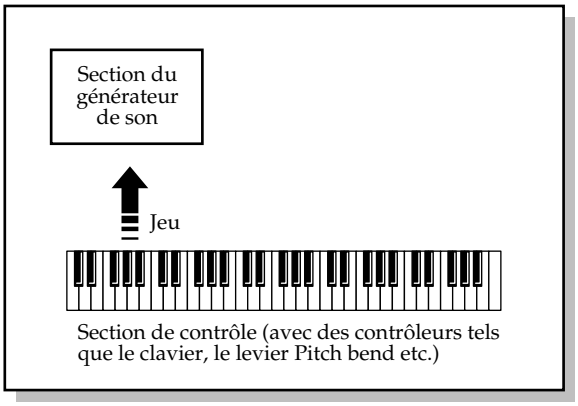
Cette prise permet de brancher un casque (vendu séparément). → p. 7

Survol du V-Synth

Structure du V-Synth

Structure de base

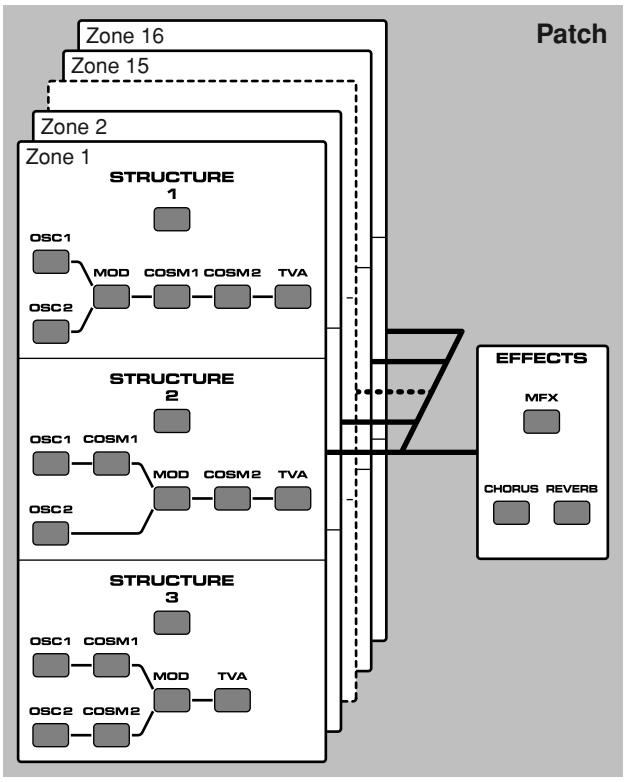
En gros, le V-Synth est constitué de la **section de contrôle** et de la **section du générateur de son**.



La partie droite du panneau avant du V-Synth propose les commandes de la section du générateur de son. Les commandes situées dans la partie gauche dépendent principalement de la section de contrôle.

Section du générateur de son

Les sons que vous utilisez sur le V-Synth sont appelés **patches**. Chaque patch repose sur une **structure** (un agencement de six sections), est divisé en **zones** (permettant de définir 16 configurations individuelles pour 16 plages de notes) et peut faire appel à trois **effets**.



Nom de section	Fonction
OSC1, OSC2	Cette section génère le son de base du patch. Le son est produit par des formes d'onde internes préprogrammées, échantillonnées ou calculées par modélisation analogique. Il est également possible d'utiliser une source audio externe.
MOD	Cette section mixe et module les deux signaux audio.
COSM1, COSM2	Cette section applique les traitements les plus divers dont le filtrage. Elle diffère des effets car ceux-ci sont appliqués au mixage final alors que COSM s'applique à chaque note individuelle.
TVA	Cette section crée les changements de volume dans le temps et détermine la position stéréo (Pan).

Effets	Fonction
MFX	Les multi-effets sont des effets à usage multiple qui modifient complètement la nature du son du patch. Vous trouverez 41 types d'effets différents. Choisissez le type qui répond à vos besoins.
CHORUS	Applique un effet chorus pour conférer plus de profondeur et d'épaisseur au son.
REVERB	Applique un effet de réverbération pour conférer une dimension spatiale au son.

Section de contrôle

La section de contrôle comprend le clavier, le levier Pitch bend/modulation, le pad Time Trip, les contrôleurs D Beam, les commandes C1/C2, l'arpégiateur et les pédales branchées en face arrière. Lorsque vous actionnez ces commandes, elles transmettent des données de jeu au générateur de son pour que le V-Synth produisent du son.

Polyphonie

La polyphonie maximum du V-Synth varie en fonction des types d'oscillateur (OSC) et de technologie COSM utilisés par le patch.

MEMO

Un changement de type d'effet ou l'activation/coupure des effets n'affecte pas la polyphonie disponible.

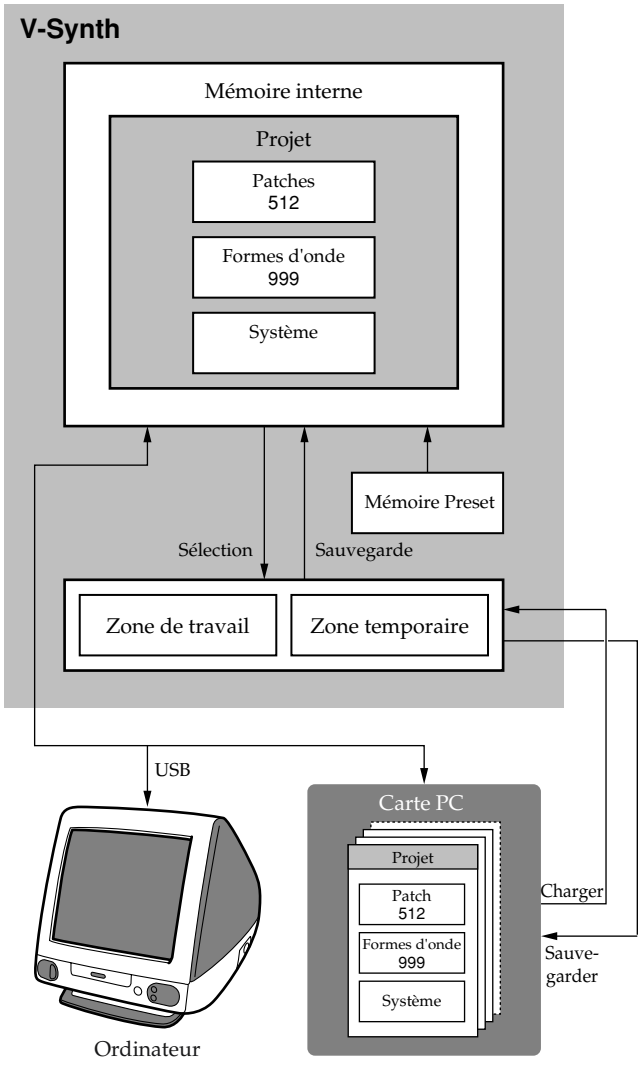
Instrument multitimbral

Le V-Synth est multitimbral car il permet de produire jusqu'à 16 parties simultanément et reconnaît des données de jeu multitimbrales venant d'appareils externes. Vous pouvez utiliser le V-Synth pour reproduire un morceau créé sur séquenceur ou l'intégrer dans un ensemble. Sur le clavier, vous ne pouvez jouer qu'avec le patch assigné à la partie 1. La fenêtre PATCH Information indique le patch assigné à chaque partie (p. 130).

Un module ou générateur de son qui vous permet de contrôler plusieurs sons (parties) indépendamment est dit **multitimbral**.

Mémoire

Structure de la mémoire



Projet

La plus grande unité de mémoire utilisée par le V-Synth est le **projet**. Un projet peut contenir jusqu'à 512 patches, 999 formes d'onde et divers réglages système.

Le V-Synth se sert d'un projet à la fois.

Mémoire interne

La **mémoire interne** du V-Synth permet de sauvegarder un projet. A la sortie d'usine du V-Synth, sa mémoire contient déjà des données de patches et de formes d'onde mais vous pouvez écraser ces données. La fonction Factory Reset permet de retrouver le contenu de la mémoire tel qu'il sort d'usine.

Zone de travail/zone temporaire

Lors de la mise sous tension du V-Synth ou lorsque vous chargez un projet en mode Disk, les données du projet sont placées dans une mémoire atelier appelée **zone de travail**.

L'échantillonnage et l'édition des échantillons affectent les données de la zone de travail.

Lorsqu'elles sont prêtes, les données du patch sont ensuite transférées (de la zone de travail) dans une mémoire appelée **zone temporaire**. Cela signifie qu'après l'édition d'un patch, vous pouvez toujours retrouver l'état antérieur du patch en rechargeant ses données.

Comme les données d'échantillon et de patch éditées disparaissent irrémédiablement dès que vous coupez l'alimentation, n'oubliez surtout pas de les **sauvegarder** (SAVE/WRITE) pour conserver vos changements.

Cartes PC

La mémoire interne ne peut contenir qu'un seul projet mais vous pouvez faire appel à des cartes PC disponibles dans le commerce pour sauvegarder d'autres projets.

Mémoire d'échantillonnage

Le volume de mémoire disponible pour l'échantillonnage dépend du projet chargé dans la zone de travail. Avec le projet usine, vous disposez d'une mémoire d'échantillonnage d'environ 115 secondes (stéréo) / 230 secondes (mono). Si vous effacez les formes d'onde d'usine, vous pouvez obtenir une mémoire d'échantillonnage allant maximum jusqu'à 280 secondes (stéréo) / 560 secondes (mono). Cependant, comme vous ne pouvez sauvegarder qu'environ 56 secondes (stéréo) / 113 secondes (mono) maximum en mémoire interne, il vous faut une carte PC disponible dans le commerce pour sauvegarder un volume d'échantillons plus important.

* *Les valeurs données ci-dessus sont valables pour des échantillons avec un type d'encodage "LITE".*

MEMO

Si vous avez effacé les formes d'onde usine, vous pouvez utiliser la fonction Factory Reset (p. 130) pour les récupérer.

Mémoire d'usine (Preset)

La mémoire Preset conserve les données contenues dans la mémoire interne à la sortie d'usine. Si, après avoir effacé la mémoire interne, vous souhaitez retrouver les patches ou les formes d'onde usine originales, vous pouvez soit faire appel à la fonction Factory Reset ou passer en mode Disk et importer les données usine de la mémoire Preset.

USB

Si vous branchez le V-Synth à votre ordinateur avec un câble USB, vous pouvez archiver les projets, patches et formes d'onde se trouvant dans la mémoire interne du V-Synth ou sur carte PC sur le disque dur (ou autre support) de votre ordinateur.

De plus, les données de forme d'onde créées sur le V-Synth peuvent être utilisées par des logiciels tournant sur ordinateur et, inversement, les données créées par ces logiciels peuvent être exploitées par le V-Synth.

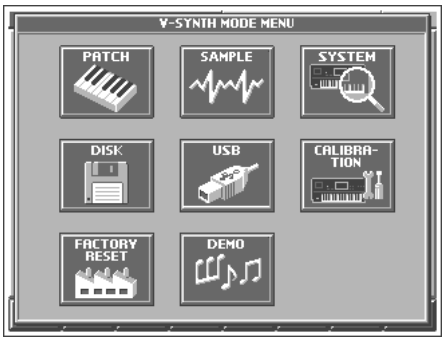
Opérations élémentaires sur le V-Synth

Changer de mode de fonctionnement ([MODE])

Le V-Synth dispose de huit modes de fonctionnement. Il s'agit des modes Patch, Sample, System, Disk, USB, Calibration, Factory Reset et Demo Play. Pour avoir accès à une fonction déterminée du V-Synth, il faut choisir le mode adéquat.

Voici comment changer de mode.

1. **Appuyez sur [MODE].**
   La fenêtre MODE MENU apparaît.

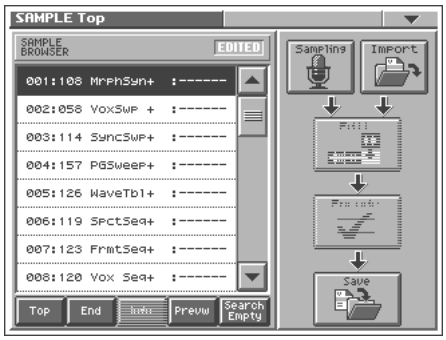


2. **Touchez l'écran tactile pour sélectionner le mode voulu.**
   Lorsque vous sélectionnez un mode, l'écran correspondant à ce mode s'affiche. Le mode sélectionné est indiqué dans le coin supérieur gauche de chaque écran.

Mode Patch

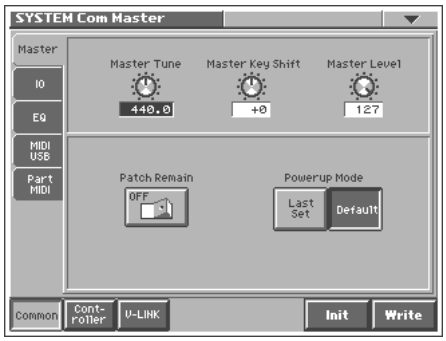
Ce mode permet de jouer avec un seul patch sur le clavier et d'en modifier les paramètres.

Mode Sample



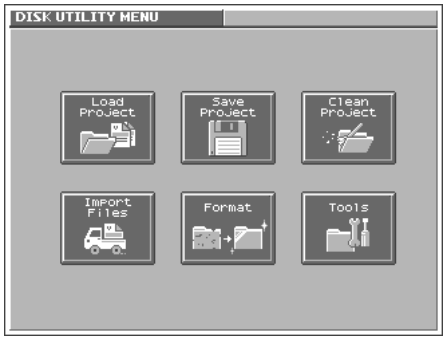
Ce mode permet d'échantillonner les formes d'onde constituant la base des sons que vous créez et d'éditer les échantillons.

Mode System



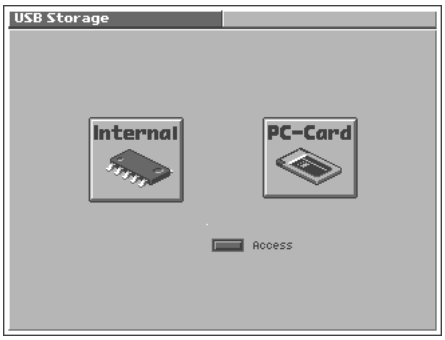
Ce mode permet de définir des paramètres globaux du V-Synth, notamment la façon dont il est accordé ou dont il gère les messages MIDI reçus.

Mode Disk



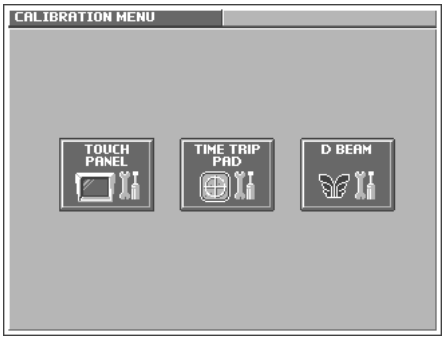
Ce mode permet de réaliser des opérations sur disques telles que la sauvegarde ou le chargement de données.

Mode USB



Ce mode permet de relier le V-Synth à votre ordinateur et d'échanger des données de patches ou de formes d'onde.

Mode Calibration



Ce mode permet d'ajuster la réaction de l'écran tactile et des contrôleurs D Beam.

Mode Factory Reset

Ce mode permet d'initialiser les paramètres pour retrouver les réglages usine.

Mode Demo Play

Ce mode permet de reproduire les morceaux de démonstration internes.

Opérations élémentaires sur l'écran tactile

Le V-Synth est doté d'un écran tactile. Cet écran vous permet d'effectuer des opérations en le touchant légèrement.

NOTE

L'écran tactile réagit à un toucher léger. Si vous le touchez avec une force excessive ou un objet dur, vous risquez de l'endommager. Veillez à ne pas le marteler et à le toucher exclusivement du doigt.

Activer/couper le bip

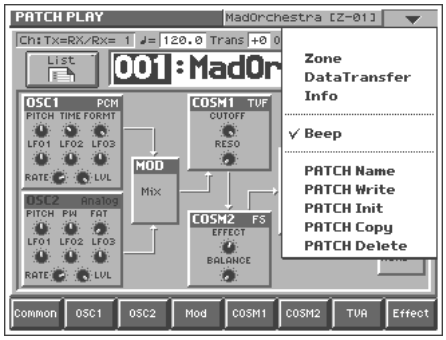
Vous pouvez activer ou couper le bip audible lorsque vous touchez un point valide de l'écran.

MEMO

A la sortie d'usine, le bip est activé.

1. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**

   Un menu déroulant apparaît.



2. **Dans le menu déroulant, touchez <Beep> pour cocher l'option (✔).**

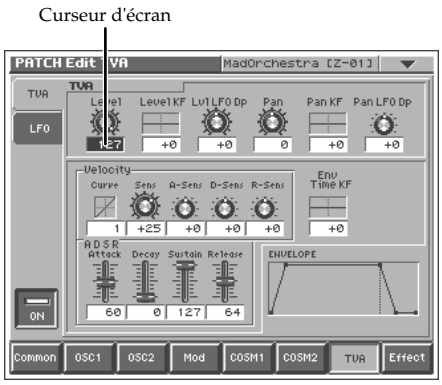
   Avec ce réglage, le bip est activé. Si vous recommencez l'opération, vous supprimez la coche et le bip devient inaudible.

MEMO

Quand vous coupez le bip, un symbole "∇" apparaît dans la zone de titre, dans le haut de l'écran, chaque fois que vous touchez un point valide sur l'écran tactile.

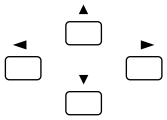
Déplacer le curseur d'écran

Un écran ou une fenêtre affiche plusieurs paramètres ou options. Pour éditer la valeur d'un paramètre, il faut amener le curseur sur la valeur. Pour sélectionner une option, amenez le curseur sur l'option. Le curseur d'écran est un rectangle noir; la valeur de paramètre ou l'option sélectionnée avec le curseur est contrastée (les couleurs sont inversées).



Boutons du curseur

Appuyez sur [▲], [▼], [◄] ou [►] (boutons du curseur) pour déplacer le curseur.



[▲]: déplace le curseur vers le haut.

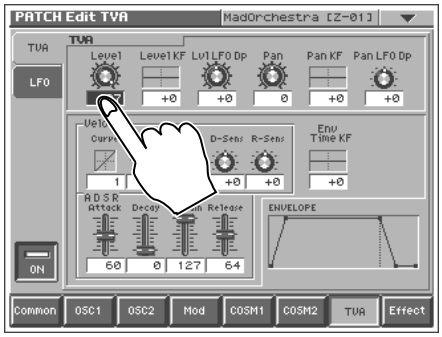
[▼]: déplace le curseur vers le bas.

[◄]: déplace le curseur vers la gauche.

[►]: déplace le curseur vers la droite.

Ecran tactile

Touchez directement une valeur de paramètre pour y amener le curseur.



Editer une valeur

Pour modifier une valeur, vous pouvez utiliser la molette VALUE, [INC/+] [DEC/-] ou opérer un glissement dans l'écran tactile.

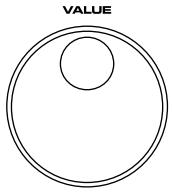
Pour chaque écran du V-Synth, vous pouvez sélectionner un paramètre avec le curseur (voyez plus haut) et en modifier la valeur.

NOTE

Chaque paramètre dispose d'une plage de valeurs déterminée. Il est impossible de choisir une valeur inférieure à la valeur minimum ou supérieure à la valeur maximum.

Molette VALUE

Tournez la molette VALUE dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la valeur et dans le sens inverse pour la diminuer. Maintenez [SHIFT] enfoncé en actionnant la molette VALUE pour augmenter les incréments et changer la valeur plus rapidement.

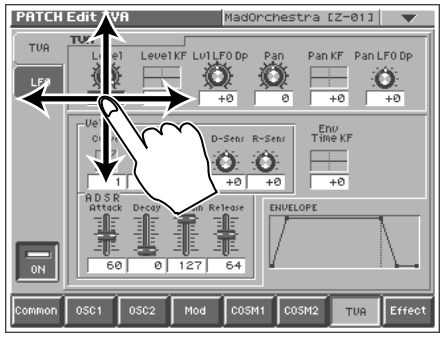


[INC/+] et [DEC/-]

Appuyez sur [INC/+] pour augmenter la valeur choisie et sur [DEC/-] pour la diminuer. Maintenez le bouton enfoncé pour effectuer un changement continu. Pour augmenter la valeur plus rapidement, maintenez [INC/+] enfoncé et appuyez sur [DEC/-]. Pour diminuer la valeur plus rapidement, maintenez [DEC/-] enfoncé et appuyez sur [INC/+].

Ecran tactile

Touchez une valeur de paramètre et faites glisser le doigt vers le haut (bas) ou vers la droite (gauche). Un glissement vers le haut ou vers la droite augmente la valeur tandis qu'un glissement vers le bas ou vers la gauche la diminue.



Jouer en mode Patch

Le mode Patch vous permet de jouer sur le clavier en vous servant d'un seul son (patch ou kit de batterie).

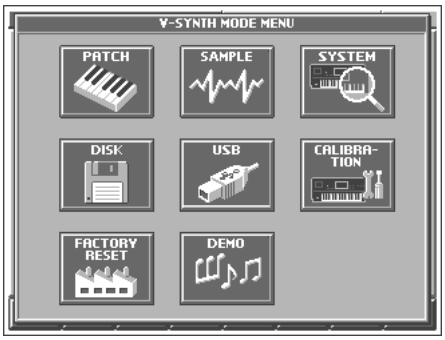
Ecran PATCH PLAY

Afficher l'écran PATCH PLAY

Pour afficher l'écran PATCH PLAY, procédez comme suit.

1. Appuyez sur [MODE].

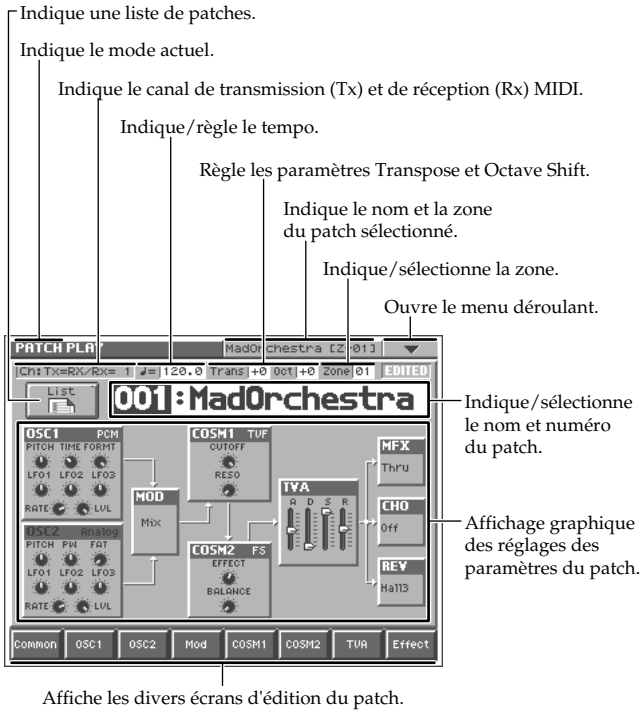
La fenêtre V-SYNTH MODE MENU apparaît.



2. Touchez <PATCH>.

Vous passez en mode Patch et l'écran PATCH PLAY apparaît.

Fonctions de l'écran PATCH PLAY

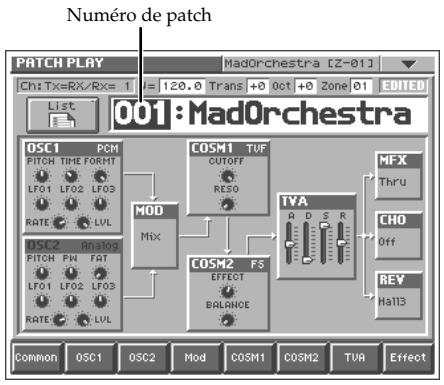

Indique une liste de patches.
Indique le mode actuel.
Indique le canal de transmission (Tx) et de réception (Rx) MIDI.
Indique/règle le tempo.
Règle les paramètres Transpose et Octave Shift.
Indique le nom et la zone du patch sélectionné.
Indique/sélectionne la zone.
Ouvre le menu déroulant.
Indique/sélectionne le nom et numéro du patch.
Affichage graphique des réglages des paramètres du patch.
Affiche les divers écrans d'édition du patch.

Sélectionner un patch

Le V-Synth met 512 patches à votre disposition.

Vous pouvez remplacer tous ces patches.

1. Affichez l'écran PATCH PLAY (p. 53).



2. Amenez le curseur sur le numéro de patch en vous servant des boutons de curseur ou en touchant le numéro du patch à l'écran.

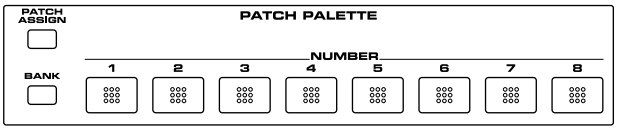
3. Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+][DEC/-] pour sélectionner un numéro de patch. Vous pouvez aussi glisser le doigt sur l'écran.

Sélectionner vos patches favoris (Patch Palette)

Vous pouvez rassembler les patches que vous utilisez le plus souvent en les sauvegardant dans la palette de patches. Cette possibilité vous permet de sélectionner rapidement des patches venant de la mémoire interne ou d'une carte d'extension (Wave Expansion Board).

☞ Pour savoir comment consigner un patch dans la palette, voyez **"Consigner un patch favori (Patch Palette)"** (p. 67).

1. **Affichez l'écran PATCH PLAY (p. 53).**
2. **Appuyez sur NUMBER [1]~[8] pour choisir un patch.**



3. **Pour changer de banque au sein de la palette de patches, maintenez [BANK] enfoncé et appuyez sur NUMBER [1]~[8].**
   Lorsque vous appuyez sur [BANK], le témoin du bouton de la banque sélectionnée (NUMBER [1]–[8]) clignote.

Sélectionner des patches dans la liste

Vous pouvez afficher une liste de patches et y sélectionner un patch.

1. **Affichez l'écran PATCH PLAY (p. 53).**
2. **Touchez <List> dans la partie supérieure gauche de l'écran.**
   La fenêtre PATCH List apparaît.

3. **Sélectionnez un patch dans la liste.**
   Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+][DEC/-] pour sélectionner un patch. Vous pouvez aussi sélectionner un patch en le touchant à l'écran.

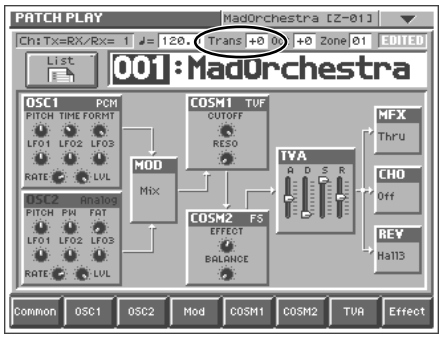
IDEE Si vous jouez sur le clavier après avoir sélectionné un patch dans la liste, vous entendrez le patch. C'est une façon simple d'écouter un patch.

4. **Pour avoir accès à d'autres patches, touchez <017-032>–<241-256>, de part et d'autre de l'écran. Pour avoir accès à des patches d'un numéro plus élevé, touchez <257-512>, dans le bas de l'écran.**
5. **Touchez <OK>.**
   Le patch est sélectionné et la fenêtre PATCH List se referme.

Transposer le clavier par demi-tons (Transpose)

Transpose change la hauteur du clavier par demi-tons.
Cette fonction vient à point pour jouer des instruments à transposition comme la trompette ou la clarinette en suivant une partition imprimée.

1. **Appuyez sur [TRANSPOSE] pour allumer le témoin.**
   Active la transposition.
2. **En maintenant [TRANSPOSE] enfoncé, appuyez sur [+OCT] ou [-OCT] pour transposer le clavier.**
   Une pression sur [+OCT] en maintenant [TRANSPOSE] enfoncé augmente la hauteur du clavier d'un demi-ton.
   Une pression sur [-OCT] en maintenant [TRANSPOSE] enfoncé diminue la hauteur du clavier d'un demi-ton.
   Le réglage de transposition s'affiche en face de "Trans" à l'écran PATCH PLAY.



IDEE Vous pouvez également amener le curseur sur "Trans" à l'écran PATCH PLAY et tourner la molette VALUE ou utiliser [INC/+] [DEC/-] pour effectuer ce réglage. Vous pouvez aussi glisser le doigt sur l'écran.

3. **Pour couper la transposition, appuyez une fois de plus sur [TRANSPOSE] pour éteindre son témoin.**
   Le réglage de transposition effectué est maintenu.

NOTE Il existe un réglage de transposition global (paramètre Setup) pour tout le V-Synth. Le nouveau réglage reste d'application lorsque vous changez de patch.

Transposition du clavier par octaves (Octave Shift)

La fonction **Octave Shift** transpose la hauteur du clavier d'une octave à la fois (-3 ~ +3 octaves).

Pour jouer une partie de basse plus facilement de la main droite, vous pouvez transposer le clavier d'une ou deux octaves vers le bas.

1. **Appuyez sur [+OCT] ou [-OCT] pour allumer son témoin.**

   Une pression sur [+OCT] transpose le clavier d'une octave vers le haut.

   Une pression sur [-OCT] transpose le clavier d'une octave vers le bas.

   Le réglage de transposition par octaves s'affiche en face de "Oct" à l'écran PATCH PLAY.

IDEE

Vous pouvez également amener le curseur sur "Oct" à l'écran PATCH PLAY et tourner la molette VALUE ou utiliser [INC/+] [DEC/-] pour effectuer ce réglage. Vous pouvez aussi glisser le doigt sur l'écran.

NOTE

Il existe un seul réglage Octave Shift (paramètre Setup) pour tout le V-Synth. Le nouveau réglage reste d'application lorsque vous changez de patch.

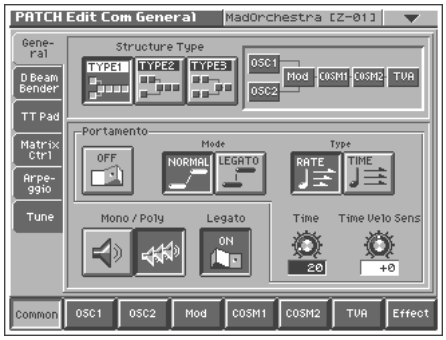
2. **Pour couper la fonction Octave Shift, appuyez sur le bouton [+OCT] ou [-OCT] qui n'a pas été utilisé à l'étape 1. Le témoin s'éteint.**

Jouer des notes isolées (Mono)

Le réglage MONO est efficace lorsque vous jouez un patch reproduisant un instrument solo tel qu'un saxo ou une flûte.

1. **Affichez l'écran PATCH PLAY (p. 53).**
2. **Dans le bas de l'écran, touchez <Common>.**
3. **A gauche de l'écran, touchez l'onglet <General>.**

   L'écran Patch Edit Com General apparaît.



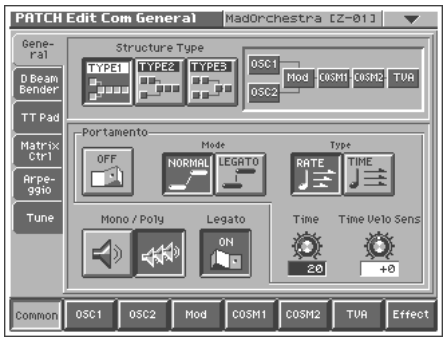
4. **Dans la section "Mono/Poly", touchez <** **>.**

   Vous pouvez alors jouer en mono.

Glissements de hauteur (Portamento)

Le Portamento est un effet qui produit un glissement de hauteur progressif d'une note à la suivante. En mode monophonique (MONO), l'effet Portamento produit un effet semblable au glissement d'une note à l'autre sur un violon.

1. **Affichez l'écran PATCH Edit Com General (p. 53).**



2. **Dans la section "Portamento", touchez le commutateur on/off pour le régler sur "ON".**

   Vous pouvez jouer avec l'effet portamento.

3. **Pour changer le réglage portamento, changez les paramètres suivants à l'écran de l'étape 2.**

   Mode (mode de portamento), **Type** (type de portamento), **Time** (durée du portamento), **Time Velo Sens** (durée de portamento variable selon le toucher)

☞ Voyez p. 69 pour en savoir davantage sur les divers paramètres.

Jouer des arpèges (Arpeggio)

Le V-Synth est pourvu d'un **arpégiateur** générant des arpèges automatiquement. Lorsque l'arpégiateur est activé, les notes jouées sont automatiquement produites sous forme d'arpèges.

1. **Affichez l'écran PATCH PLAY (p. 53).**
2. **Appuyez sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour allumer son témoin.**
   L'arpégiateur est activé.
3. **Jouez sur le clavier.**
   Le V-Synth transforme les notes jouées en arpèges.
4. **Pour régler le tempo de l'arpège, tournez ARPEGGIO [TEMPO].**
   Une rotation de la commande vers la droite accélère le tempo tandis qu'une rotation vers la gauche le ralentit.
5. **Pour couper l'arpégiateur, appuyez une fois de plus sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour éteindre le témoin.**

Maintenir un arpège

Avec la technique suivante, vous pouvez produire des arpèges même en relâchant les touches.

1. **Appuyez sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour activer l'arpégiateur.**
2. **Appuyez sur ARPEGGIO [HOLD]pour allumer son témoin.**
3. **Jouez sur le clavier.**
4. **Si vous jouez un autre accord ou d'autres notes alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change en fonction des touches enfoncées.**
5. **Pour annuler le maintien d'arpège (Arpeggio Hold), appuyez une fois de plus sur ARPEGGIO [HOLD].**

Avec une pédale Hold

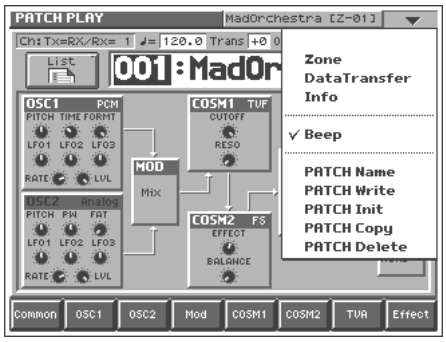
Si vous jouez un arpège en enfonçant la pédale Hold, l'arpège continue à être produit même si vous relâchez les touches du clavier.

1. **Vous pouvez brancher un commutateur au pied (série DP) disponible en option à la prise HOLD PEDAL.**
2. **Appuyez sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour activer l'arpégiateur.**
3. **Jouez sur le clavier tout en appuyant sur la pédale Hold.**
4. **Pour jouer un autre accord, relâchez la pédale puis enfoncez-la de nouveau en jouant l'accord suivant.**

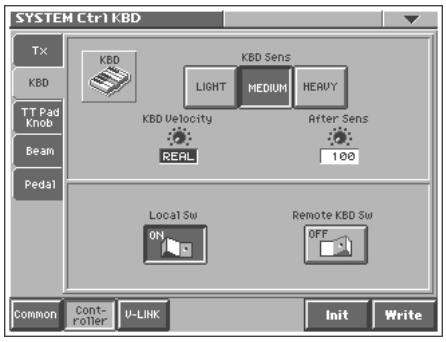
Jouer des arpèges à partir d'un clavier MIDI externe

Vous pouvez aussi vous servir du clavier d'un instrument MIDI externe pour jouer des arpèges.

1. **Servez-vous d'un câble MIDI pour relier la prise MIDI IN du V-Synth à la prise MIDI OUT du clavier externe.**
2. **Affichez l'écran PATCH PLAY (p. 53).**
3. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



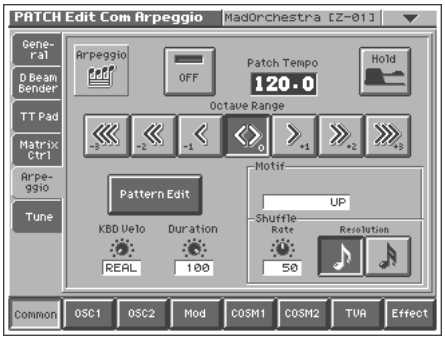
4. **Dans le menu déroulant, touchez <System>.**
5. **Dans le bas de l'écran, touchez <Controller>.**
6. **A gauche de l'écran, touchez l'onglet <KBD>.**
   L'écran SYSTEM Ctrl KBD apparaît.



7. **Dans la section "Remote KBD Sw", touchez le commutateur on/off pour le régler sur "ON".**
8. **Jouez sur le clavier MIDI externe.**

Réglages d'arpégiateur

1. **Affichez l'écran PATCH PLAY (p. 53).**
2. **Dans le bas de l'écran, touchez <Common>.**
3. **A gauche de l'écran, touchez l'onglet <Arpeggio>.**
   L'écran PATCH Edit Com Arpeggio apparaît.



Cet écran vous permet de régler les paramètres d'arpégiateur suivants.

Commutateur Arpeggio: Active/coupe l'arpégiateur.

Hold: Alterne entre le maintien (On) ou non (Off) des arpèges.

Patch Tempo: Détermine le tempo d'un arpège.

Octave Range: Définit la plage des arpèges en octaves.

KBD Velo: Spécifie la dynamique du clavier.

Accent Rate: Fait varier la force et la longueur des notes accentuées pour modifier le rythme (groove) du jeu.

Motif: Détermine la façon dont l'arpège est produit.

Shuffle Duration: Crée des shuffles en modifiant le timing de production des notes.

Shuffle Resolution: Détermine le timing des notes sous forme de valeurs de notes.

☞ Pour en savoir plus sur les différents paramètres, voyez **"Arpeggio"** (p. 72).

IDEE

Les réglages d'arpégiateur peuvent être sauvegardés avec les réglages de chaque patch. Cela vous permet de créer des patches contenant les réglages les plus efficaces.

Création d'un motif d'arpège original (Pattern Edit)

Vous pouvez créer vos propres **motifs d'arpèges** et déterminer la façon dont un arpège est produit. Cette fonction rend l'usage des arpèges encore plus intéressante.

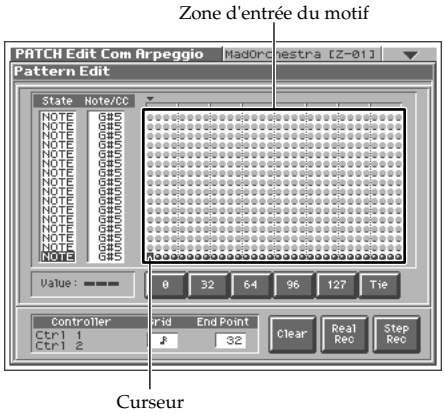
Un motif d'arpège est un ensemble de données pouvant compter jusqu'à 32 étapes (horizontalement) x 16 lignes (verticalement).

IDEE

Un motif d'arpège peut être sauvegardé avec les réglages de chaque patch. Cela signifie que vous pouvez concevoir un patch spécialement pour un motif d'arpège (ou vice versa).

Fenêtre Pattern Edit

1. **Affichez l'écran PATCH Edit Com Arpeggio (p. 57).**
2. **Touchez <Pattern Edit>.**
   La fenêtre Pattern Edit apparaît.



State

Détermine l'état de chaque ligne.

NOTE: Hauteur de la note

CTRL: Commande de contrôle

Note/CC (Note/commande de contrôle)

Détermine le numéro de note ou de commande de contrôle assigné à chaque ligne. Si "State" est sur "NOTE", il s'agit d'un numéro de note (C-1~G9). Si "State" est sur "CTRL", il s'agit d'un numéro de commande de contrôle (0~127).

Zone d'entrée de motif

Cette zone permet d'entrer (ou d'éditer) des notes ou des commandes de contrôle. Les symboles ont la signification suivante:

●: Note

=: Liaison (Tie)

❍: Commande de contrôle

Value

Indique la valeur de dynamique (velocity) de la note ou la valeur de la commande de contrôle sélectionnée dans la zone d'entrée de motif.

0, 32, 64, 96, 127, Tie/Clr

Lorsque vous entrez des notes: Lorsque vous touchez un de ces boutons, une note ayant la dynamique affichée sur ce bouton est entrée à l'emplacement du curseur dans la zone d'entrée de motif. Lorsque vous touchez <Tie>, une liaison est entrée à l'emplacement du curseur.

Lorsque vous entrez des commandes de contrôle: Une commande de contrôle ayant la valeur affichée sur ce bouton est entrée à l'emplacement du curseur dans la zone d'entrée de motif. Lorsque vous touchez <Clr>, la commande de contrôle sélectionnée est effacée ("cleared").

Durant l'édition, ces boutons modifient la valeur de dynamique de la note sélectionnée dans la zone d'entrée de motif ou la valeur de la commande de contrôle.

IDEE

Vous pouvez aussi vous servir de la molette VALUE ou de [INC/+][DEC/-] pour entrer la valeur de toucher de la note ou la valeur de la commande de contrôle.

Contrôleur

Quand vous actionnez le pad Time Trip (TTPadX/Y), les contrôleurs D Beam (DBeamL/R) ou des commandes assignables (Ctrl_1/2), la valeur apparaît ici.

Grid

Détermine la valeur de note qui correspond à "une étape" du motif d'arpège.

♩ (noire), ♪ (croche), ♪. (croche pointée),
♪ (double croche), ♪. (double croche pointée), 𝅘𝅥𝅯 (triple croche)

End Point

Détermine la longueur du motif en nombre d'étapes (1~32).

Clear

Efface les données du motif (p. 59).

Real Rec (enregistrement en temps réel)

Enregistre un motif en temps réel (p. 58).

Step Rec (enregistrement pas à pas)

Enregistre un motif pas à pas (p. 59).

Enregistrer un motif en temps réel (Real Rec)

Cette méthode de création de motif est similaire à l'enregistrement en temps réel sur un séquenceur. Vous jouez sur le clavier du V-Synth et vos opérations sont enregistrées telles quelles.

1. **Définissez les paramètres Grid (résolution) et End Point (longueur) du motif d'arpège.**

   Amenez le curseur sur chaque cadre de valeur et entrez la valeur.

2. **Touchez <Real Rec>.**

   Le V-Synth est en mode d'attente d'enregistrement en temps réel et le métronome fonctionne.

3. **Si vous souhaitez modifier le tempo, tournez ARPEGGIO [TEMPO].**

   Tournez la commande vers la droite pour accélérer le tempo ou vers la gauche pour le ralentir.

4. **En suivant le métronome, jouez sur le clavier du V-Synth et actionnez les commandes.**

   Vous pouvez enregistrer en boucle sur la longueur (nombre de pas) choisie à l'étape 1. A chaque nouveau passage, vous pouvez ajouter des notes et des commandes de contrôle pour étoffer le motif.

NOTE

Vous pouvez entrer maximum 16 notes (d'une hauteur donnée) et commandes de contrôle dans un seul motif. Les notes suivantes (17ème et plus) ayant une hauteur différente ou les commandes de contrôle suivantes ne sont pas enregistrées.

5. **Lorsque vous avez terminé l'enregistrement en temps réel, touchez <Stop>.**

   Le métronome s'arrête.

6. **Appuyez sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour activer l'arpégiateur et jouez sur le clavier pour écouter le motif enregistré en temps réel.**

Enregistrer un motif pas à pas (Step Rec)

Cette méthode de création de motif est similaire à l'enregistrement pas à pas sur un séquenceur. Vous pouvez enregistrer des notes et des commandes de contrôle en les entrant une par une.

1. **Définissez le paramètre End Point (longueur) du motif d'arpège.**
   Amenez le curseur sur le cadre de valeur End Point et entrez la valeur.
2. **Touchez <Step Rec>.**
   Le V-Synth passe en mode d'attente d'enregistrement pas à pas.

3. **Jouez sur le clavier du V-Synth ou actionnez une commande pour entrer la première étape.**
   Vous pouvez enregistrer en boucle sur la longueur (nombre de pas) choisie à l'étape 1. A chaque nouveau passage, vous pouvez ajouter des notes et des commandes de contrôle pour étoffer le motif.

IDEE

- Pour entrer une liaison, maintenez la touche correspondant à la note à lier et appuyez sur [►]. Chaque pression sur [►] vous fait avancer d'une étape.
- L'enregistrement pas à pas note la force (toucher) avec laquelle vous actionnez la touche et la reproduit à travers le niveau ou la dynamique des notes arpégées.
- Les commandes de contrôle sont entrées avec la valeur en vigueur lorsque vous avez appuyé sur [►].

NOTE

- Vous pouvez entrer maximum 16 notes (de hauteur donnée) et commandes de contrôle dans un seul motif. Une note d'une hauteur différente ou une commande de contrôle excédant ce maximum n'est pas enregistrée.
- Sachez que si vous entrez une note tout en maintenant la touche de la note précédente enfoncée, ces notes sont entrées sous forme d'accord au même endroit.

4. **Lorsque vous avez terminé l'enregistrement pas à pas, touchez <Stop>.**
5. **Appuyez sur ARPEGGIO [ON/OFF] pour activer l'arpégiateur et jouez sur le clavier pour écouter le motif enregistré pas à pas.**

Effacer un motif (Clear)

Voici comment effacer des données du motif. Vous pouvez effacer une ligne particulière ou tout le motif.

1. **Pour sélectionnez la ligne à effacer, amenez-y le curseur.**
2. **Touchez <Clear>.**
   Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.

3. **Pour effacer une ligne de données, touchez <LINE CLEAR>. Pour effacer tout le motif, touchez <ALL CLEAR>. Si vous renoncez à effacer quoi que ce soit, touchez <CANCEL>.**

Appliquer divers effets

Le V-Synth met de nombreux moyens à votre disposition pour rendre votre jeu plus expressif, comme le pad Time Trip, les contrôleurs D Beam et les commandes assignables.

Appliquer un effet avec le pad Time Trip

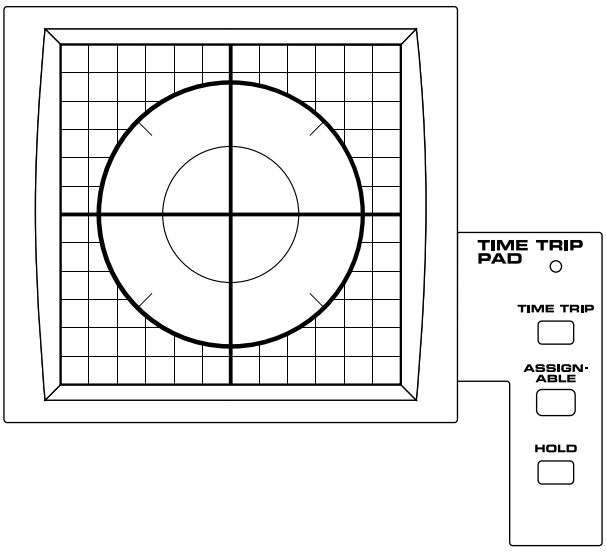
Vous pouvez appliquer toute une palette d'effets au son en touchant simplement le pad Time Trip situé en face avant, à gauche.

Qu'est-ce que la fonction Time Trip?

La fonction VariPhrase permet notamment de changer l'emplacement et la vitesse de reproduction d'une forme d'onde en temps réel. La fonction Time Trip propose un contrôle manuel de l'emplacement et de la vitesse de reproduction de la forme d'onde. Pour les patches faisant appel au VariPhrase, réglez la fonction du pad Time Trip sur "TIME TRIP" pour l'activer.
Jouez sur le clavier et touchez le pad Time Trip: la forme d'onde en cours s'arrête à cet endroit de la reproduction. En déplaçant votre doigt selon un cercle à partir de ce point, vous avancez la reproduction dans la direction conventionnelle si vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse si vous tournez dans le sens contraire. A la différence du "scratching" sur une platine, cette fonction vous permet de contrôler la reproduction sans modifier la hauteur: le son est donc produit avec la hauteur jouée sur le clavier.
Vous pouvez vous servir du contrôleur D Beam pour produire des effets analogues.

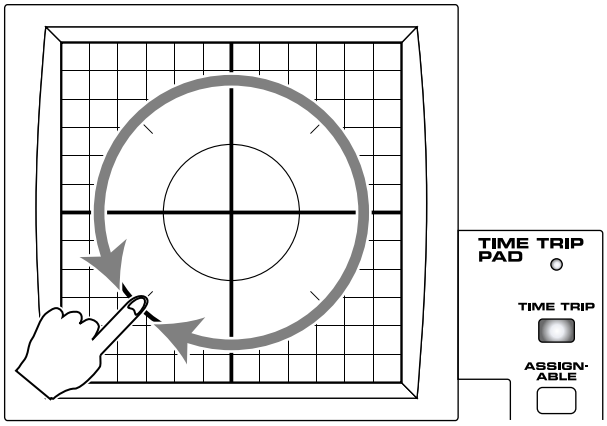
1. **Affichez l'écran PATCH PLAY (p. 53).**

2. **Sélectionnez la fonction que vous souhaitez contrôler avec le pad Time Trip et appuyez sur le bouton TIME TRIP PAD pour cette fonction.**

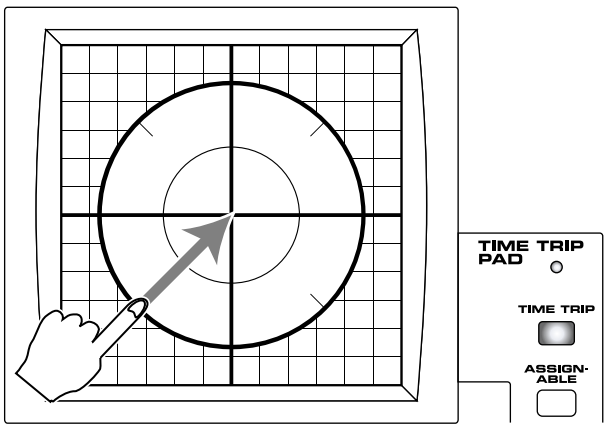


[TIME TRIP]: Applique l'effet Time Trip.
[ASSIGNABLE]: Applique l'effet spécifié par chaque patch.
Si [ASSIGNABLE] est activé, l'effet est appliqué par contrôle matriciel. Cela implique que les réglages de contrôle matriciel doivent être faits séparément. Réglez la **Source** du contrôle matriciel sur "PAD-X" ou "PAD-Y" et choisissez le paramètre devant être contrôlé sous **Destination**. Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Matrix Ctrl"** (p. 70).
En réglant le paramètre **Source** du contrôle matriciel sur "TRIP-R", vous pouvez appliquer simultanément l'effet Time Trip et l'effet du contrôle matriciel. A cette fin, activez [TIME TRIP].

3. **En jouant sur le clavier, placez le doigt sur le pad Time Trip et déplacez-le comme suit.**
Si [TIME TRIP] est activé
L'effet est appliqué quand vous déplacez le doigt en cercle sur le pad Time Trip.

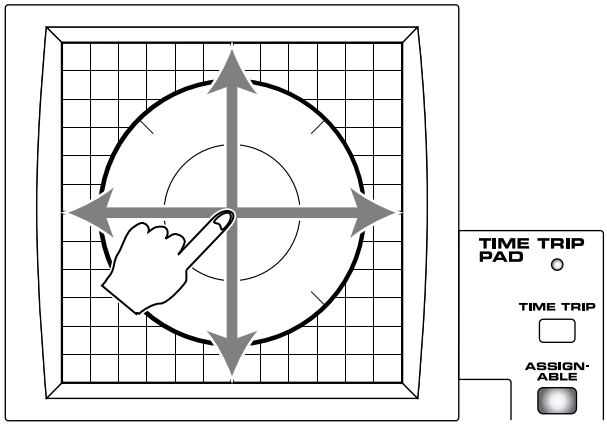


Si vous utilisez en plus le contrôle matriciel, l'effet est appliqué lorsque vous déplacez le doigt de la circonférence du pad Time Trip vers le centre.



Si [ASSIGNABLE] est activé

L'effet est appliqué quand vous déplacez le doigt vers le haut/le bas/la gauche/la droite sur le pad Time Trip.



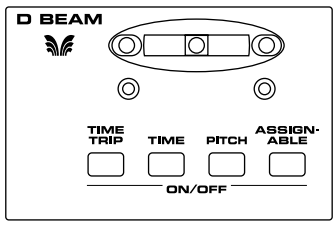
IDEE

- En appuyant sur TIME TRIP PAD [HOLD], l'effet est maintenu même si vous ôtez le doigt du pad Time Trip.
- Les réglages du pad Time Trip sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages Time Trip adaptés à chaque patch.

Appliquer des effets avec les contrôleurs D Beam

Pour actionner les **contrôleurs D Beam**, il suffit de déplacer la main au-dessus des contrôleurs. Vous pouvez les utiliser pour piloter divers effets, en fonction de leur assignation. Vous pouvez aussi créer des effets spéciaux entraînant un changement instantané de son, impossible à réaliser avec une commande rotative ou le levier pitch bend.

1. **Affichez l'écran PATCH PLAY (p. 53).**
2. **Sélectionnez la fonction que vous souhaitez piloter avec les contrôleurs D Beam et appuyez sur le bouton D BEAM pour cette fonction afin d'activer les contrôleurs.**



[TIME TRIP]: Applique l'effet Time Trip.

[TIME]: Applique l'effet de contrôle temporel.

[PITCH]: Applique l'effet de contrôle de hauteur.

[ASSIGNABLE]: Applique l'effet spécifié par chaque patch.

En activant [ASSIGNABLE], vous pouvez appliquer l'effet spécifié par chaque patch. Dans ce cas, cependant, et à la différence des trois autres fonctions, une simple pression pour activer le bouton n'applique pas d'effet en soi. Il faut également effectuer des réglages de contrôle matriciel. Réglez la **Source** du contrôle matriciel sur "BEAM-L" ou "BEAM-R" et choisissez le paramètre devant être contrôlé sous **Destination**. Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Matrix Ctrl"** (p. 70).

3. **Tout en jouant sur le clavier pour produire des notes, faites des mouvements verticaux de la main au-dessus du contrôleur D Beam.**

   Les effets sont appliqués au son en fonction du bouton actionné à l'étape 2.

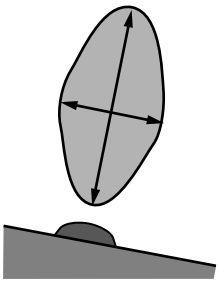
4. **Pour couper le contrôleur D Beam, appuyez une fois de plus sur le bouton actionné à l'étape 2 afin d'éteindre son témoin.**

IDEE

- Les réglages des contrôleurs D Beam sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages D Beam adaptés à chaque patch.
- En assignant un numéro de commande MIDI au contrôleur D Beam, vous pouvez vous en servir pour piloter un appareil MIDI externe. Pour en savoir plus, voyez **"Beam"** (p. 111).

Plage utile du contrôleur D Beam

Le schéma suivant indique la zone dans laquelle le contrôleur D Beam réagit aux mouvements. Les mouvements de la main hors de cette zone ne produisent aucun effet.
Le témoin D BEAM s'allume pour indiquer que le contrôleur D Beam réagit. Si votre main quitte la zone de réaction du contrôleur D Beam, le témoin D BEAM ne s'allume pas.



NOTE

La zone de réaction du contrôleur D Beam est considérablement réduite lorsque vous utilisez l'appareil en plein soleil. Ne l'oubliez pas lorsque vous vous servez des contrôleurs D Beam à l'extérieur.

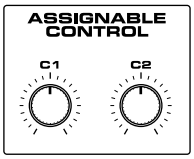
Appliquer des effets avec les commandes assignables

Vous pouvez actionner les commandes ASSIGNABLE CONTROL pour modifier le son en temps réel.

Les commandes assignables se servent du contrôle matriciel pour appliquer des effets au son. Il faut donc effectuer des réglages de contrôle matriciel au préalable. Réglez la **Source** du contrôle matriciel sur "KNOB1" ou "KNOB2" et choisissez le paramètre devant être contrôlé sous **Destination**. Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez **"Matrix Ctrl"** (p. 70).

1. **Affichez l'écran PATCH PLAY (p. 53).**
2. **Tout en jouant sur le clavier, actionnez les commandes ASSIGNABLE CONTROL ([C1], [C2]).**

   Le son change selon la fonction assignée à chaque commande.

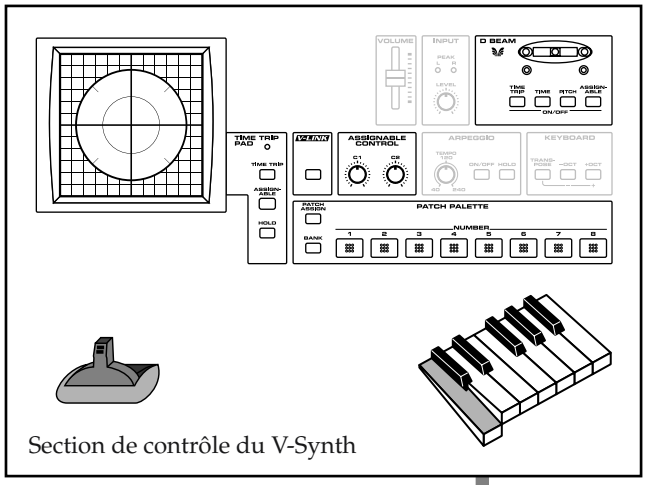


IDEE

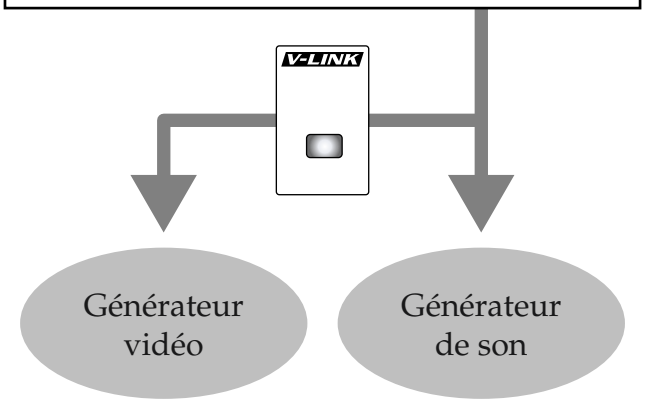
- Les réglages des commandes assignables sont sauvegardés avec chaque patch. Cela signifie que vous pouvez créer des réglages pour commandes assignables adaptés à chaque patch.
- En assignant un numéro de commande MIDI aux commandes assignables, vous pouvez actionner [C1] ou [C2] pour piloter un appareil MIDI externe. Pour en savoir plus, voyez **"TT Pad/Knob"** (p. 112).

Synchroniser musique et vidéo en jouant sur le V-Synth (V-LINK)

Le V-Synth vous permet d'utiliser le levier pitch bend/modulation, le pad Time Trip, les contrôleurs D Beam et les commandes C1/C2 pour piloter un appareil vidéo externe compatible V-LINK. Votre jeu sur le V-Synth permet dès lors de piloter non seulement du son mais aussi des images afin de produire des effets sonores et vidéo liés à votre exécution.

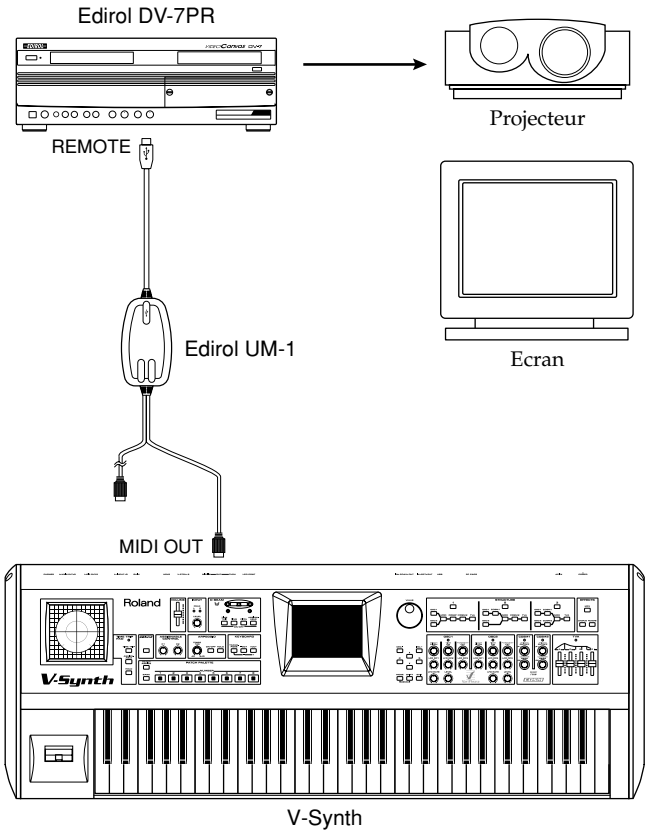


Section de contrôle du V-Synth



V-LINK (V-LINK) est une fonction qui permet de relier des données musicales et visuelles. Si vous utilisez du matériel vidéo compatible V-LINK, vous pouvez facilement lier des effets visuels aux effets sonores et conférer plus d'expression encore à votre exécution.

Exemple de connexions



Passer en mode V-LINK

1. Appuyez sur [V-LINK] pour allumer le témoin.

Un écran PATCH PLAY semblable au suivant apparaît et le V-Synth passe en mode V-LINK.

Cet écran affiche l'assignation des fonctions V-LINK aux diverses commandes.

☞ Pour en savoir plus sur l'assignation des fonctions V-LINK aux commandes, voyez **"Paramètres V-LINK"** (p. 112).

2. Pour quitter le mode V-LINK, appuyez une fois de plus sur [V-LINK] de sorte à éteindre le témoin.

Fonctions V-LINK pilotables par le V-Synth et messages MIDI

Vous pouvez assigner les fonctions suivantes aux commandes du V-Synth afin de piloter un appareil vidéo compatible V-LINK.

Fonction V-LINK	Message MIDI transmis
Vitesse de lecture	CC 10 (Pan)
Dissolve Time (temps de chevauchement des clips vidéo)	CC 5 (Portamento Time)
Audio (volume de la reproduction audio)	CC 7 (Volume)
Color Cb (signal de différence de couleur)	CC 72 (Release)
Color Cr (signal de différence de couleur)	CC 71 (Resonance)
Brillance	CC 74 (Cutoff)
VFX1 (effets visuels 1)	CC 1 (Modulation)
VFX2 (effets visuels 2)	CC 91 (Reverb)
Curseur maître	CC 73 (Attack)
T Bar	CC 11 (Expression)
Dual Stream	CC 64 (Hold 1)
Time Trip	CC 92 (Tremolo) CC 93 (Chorus)
Palette1~8 (sélection d'une palette)	CC 0 (sélection de banque): 00H–07H
Clip1~8 (Sélection d'un clip vidéo)	No. de programme: 00H–07H

Créer un Patch

Le V-Synth vous offre un contrôle total sur une vaste gamme de paramètres. Un **paramètre** est un élément qui peut être réglé. Lorsque vous changez les valeurs des paramètres, vous faites de l'**édition**. Ce chapitre explique comment créer des patches et décrit les fonctions des paramètres de patch.

Comment effectuer les réglages de patch

Commencez avec un patch existant et éditez-le pour en créer un nouveau. Le son d'un patch repose sur six sections de paramètres. Pour éditer un patch, il faut que vous connaissiez le rôle que joue chaque section dans la genèse du son global.

Quatre trucs pour éditer des patches

● Sélectionnez un Patch ressemblant à celui que vous avez en tête.

Il est difficile de créer le son voulu si vous sélectionnez et éditez un patch au hasard. C'est pourquoi il vaut mieux partir d'un patch ressemblant à celui qu'il vous faut.

● Vérifiez la structure.

La structure est un paramètre important car il détermine la façon dont les six sections sont combinées. Avant de vous lancer dans l'édition, prenez le temps de bien saisir la façon dont les sections sont reliées.

● Choisissez la ou les sections que vous allez utiliser.

Lors de la création d'un patch, il est important de savoir quelle(s) section(s) vous allez utiliser. A l'écran Edit de chaque section, servez-vous du commutateur on/off pour sélectionner (On) ou couper (Off) la section en question. Vous pouvez aussi vous servir des boutons on/off de la partie STRUCTURE en face avant du V-Synth.

● Coupez les effets.

Comme les effets du V-Synth ont un impact important sur le son, coupez-les afin d'évaluer avec précision les changements effectués. Vous n'entendez plus que le son original du patch, ce qui vous permet de mieux percevoir le résultat de vos modifications. En fait, il suffit parfois de changer les réglages d'effet pour obtenir le son voulu.

1. Affichez l'écran PATCH PLAY et sélectionnez le patch à modifier (p. 53).

IDEE

Si vous voulez créer tous vos patches à partir de zéro au lieu de vous baser sur les patches disponibles, effectuez une **initialisation** (p. 65).

2. Les paramètres sont répartis dans plusieurs groupes d'édition. Touchez un des boutons dans le bas de l'écran pour sélectionner le groupe d'édition contenant les paramètres à régler.

IDEE

A l'écran PATCH PLAY, vous pouvez toucher la zone de l'écran des diverses sections afin d'afficher leur écran d'édition.

3. Touchez un des onglets à gauche de l'écran pour sélectionner l'écran d'édition voulu.

☞

Pour en savoir plus sur la répartition des paramètres, voyez **"Paramètres Patch"** (p. 134).

4. Lorsqu'un des écrans d'édition est affiché, il suffit de toucher l'écran tactile pour régler les paramètres.

☞

Pour savoir comment utiliser l'écran tactile, voyez **"Opérations élémentaires sur l'écran tactile"** (p. 51).

5. Lorsque l'édition d'un paramètre exige que vous entriez une valeur, amenez le curseur sur le cadre de valeur du paramètre. Tournez ensuite la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+] [DEC/-] pour modifier la valeur. Vous pouvez aussi modifier une valeur d'un glissement de doigt sur l'écran.

6. Répétez les étapes 2~5 pour achever le patch.

7. Si vous souhaitez conserver vos changements, sauvegardez-les avec la fonction Save (p. 66). Si vous ne souhaitez pas conserver les changements, appuyez sur [EXIT] pour retrouver l'écran PATCH PLAY.

Si vous retournez à l'écran PATCH PLAY sans sauvegarder les changements, "EDITED" s'affiche pour vous rappeler que les réglages du patch ont été modifiés.

NOTE

Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre patch alors que l'écran affiche "EDITED", les changements apportés au patch seront perdus.

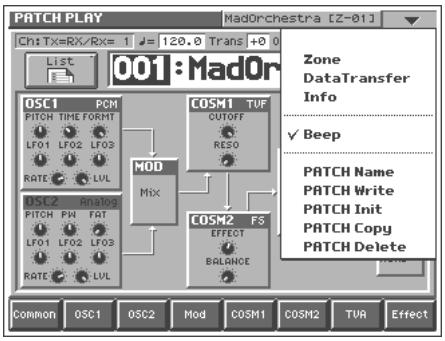
Initialisation des réglages du Patch (PATCH Init)

"Initialiser" signifie ramener les réglages du patch actuel à ses valeurs par défaut.

NOTE

L'initialisation n'affecte que le patch se trouvant dans la zone temporaire; les patches de la mémoire interne et de la zone de travail ne sont pas concernés. Si vous souhaitez ramener tous les paramètres du V-Synth à leur valeur usine, faites appel à la fonction Factory Reset (p. 130).

1. **Affichez l'écran PATCH PLAY et sélectionnez le patch à initialiser (p. 53).**
2. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



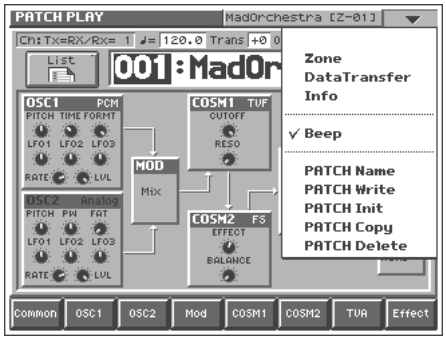
3. **Dans le menu déroulant, touchez <PATCH Init>.**
   Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.

4. **Touchez <EXECUTE>.**
   L'initialisation est effectuée et vous retrouvez l'écran Patch Edit.

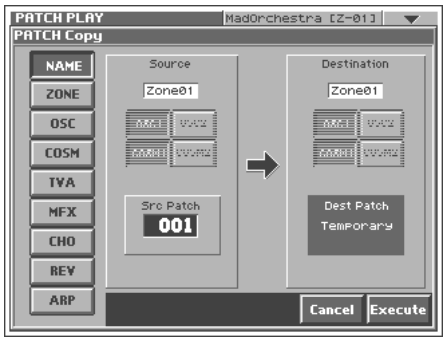
Copier les réglages de patch (PATCH Copy)

Cette opération copie les réglages de n'importe quel patch dans le patch actuellement sélectionné. Cette fonction permet de simplifier et d'accélérer le processus d'édition.

1. **Affichez l'écran PATCH PLAY et sélectionnez le patch de destination (Dest Patch) (p. 53).**
2. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Dans le menu déroulant, touchez <PATCH Copy>.**
   La fenêtre PATCH Copy apparaît.



4. **Touchez un bouton dans la partie gauche de l'écran pour sélectionner ce que vous voulez copier.**
   <NAME>: Copie uniquement le nom du patch.
   <ZONE>: Copie les réglages du patch pour une zone.
   <OSC>: Copie les réglages d'oscillateur. Précisez l'oscillateur source et l'oscillateur de destination (OSC1/OSC2).
   <COSM>: Copie les réglages d'effets COSM. Précisez la section COSM source et la section COSM de destination (COSM1/COSM2).
   <TVA>: Copie les réglages des paramètres TVA.
   <MFX>: Copie les réglages MFX.
   <CHO>: Copie les réglages chorus.
   <REV>: Copie les réglages de réverbération.
   <ARP>: Copie les réglages d'arpégiateur.
5. **Précisez la zone source et la zone de destination (01~16). Amenez le curseur sur "Zone**" et effectuez votre choix.**
6. **Amenez le curseur sur "Src Patch" et sélectionnez le numéro du patch source.**

IDEE

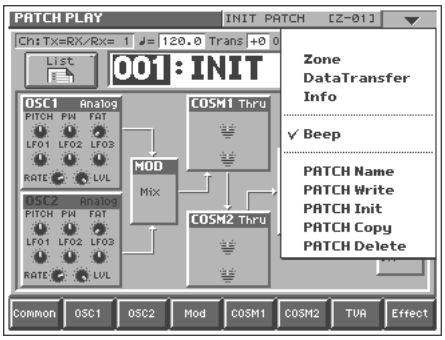
Pour la copie des paramètres de zone, d'oscillateur, d'effet COSM et TVA, vous pouvez sélectionner le patch en cours comme source en réglant "SrcPatch" sur "TEMP".

7. **Touchez <Execute> pour effectuer la copie.**

Attribuer un nom aux patches (PATCH Name)

Avant de sauvegarder le patch, attribuez-lui un nouveau nom.

1. **Assurez-vous que le patch à nommer est sélectionné.**
2. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Dans le menu déroulant, touchez <PATCH Name>.**
   La fenêtre PATCH Name apparaît.

4. **Touchez les boutons alphabétiques ou numériques affichés à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte.**
   Les boutons affichés à l'écran ont les fonctions suivantes.
   <←><→>: Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.
   <SHIFT>: Activez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.
   <Insert>: Activez ce bouton pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.
   <Clear>: Efface tous les caractères du cadre de texte.
   <Delete>: Efface le caractère à l'emplacement du curseur.
   <Back>: Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.

IDEE

Vous pouvez aussi déplacer le curseur en appuyant sur les boutons de curseur [◄][►]. Une pression sur [▲] transforme le caractère situé à l'emplacement du curseur en majuscule tandis qu'une pression sur [▼] le transforme en minuscule.

5. **Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour confirmer le nom du patch.**

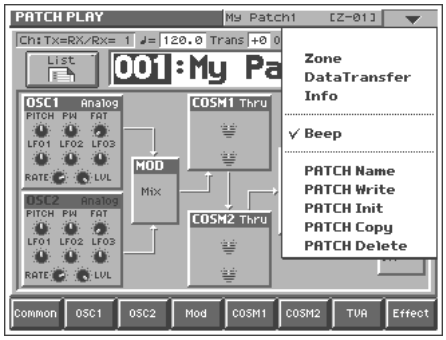
Sauvegarder les patches (PATCH Write)

Si vous mettez l'appareil hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le son modifié, sauvegardez-le en mémoire interne.
Lorsque vous modifiez les réglages d'un patch, l'écran PATCH PLAY affiche la mention "EDITED". Une fois le patch sauvegardé en mémoire interne, la mention "EDITED" disparaît.

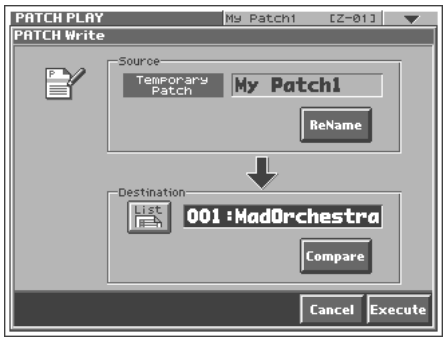
NOTE

Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles. Cependant, vous pouvez récupérer les données programmées à la sortie d'usine avec la fonction Factory Reset (p. 130).

1. **Assurez-vous que le patch à sauvegarder est sélectionné.**
2. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Dans le menu déroulant, touchez <PATCH Write>.**
   La fenêtre PATCH Write apparaît.



4. **Tournez la molette VALUE pour sélectionner le numéro du patch de destination.**

IDEE

- En touchant <Compare>, vous pouvez vérifier le contenu du patch de destination.
- Vous pouvez toucher <List> pour afficher la fenêtre PATCH List et y sélectionner le patch de destination.

5. Touchez <Execute> pour effectuer la sauvegarde.

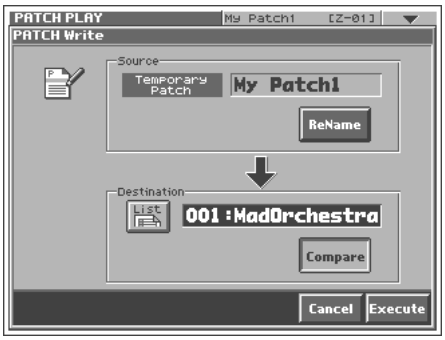
Ecouter le patch de destination (Compare)

Avant de sauvegarder un patch, vous pouvez écouter les données du patch de destination pour vous assurer qu'il s'agit bien d'un patch que vous ne voulez pas conserver. Cette fonction peut sauver des chefs-d'œuvre en passe d'être irréversiblement effacés.

1. Suivez la procédure décrite sous "Sauvegarder les patches (PATCH Write) " jusqu'à l'étape 4 pour sélectionner le patch de destination.

2. Touchez <Compare> pour l'activer.

Vous pouvez alors jouer avec le son du patch sélectionné comme destination pour la sauvegarde.



3. Jouez sur le clavier pour écouter le contenu du patch de destination et vérifiez qu'il s'agit bien d'un patch que vous voulez effacer.

NOTE

Lorsqu'il est écouté avec la fonction Compare, le patch peut avoir un son légèrement différent.

4. Si vous voulez changer de patch de destination, servez-vous de la molette VALUE pour sélectionner un nouveau numéro.

5. Touchez <Execute> pour effectuer la sauvegarde.

Consigner un patch favori (Patch Palette)

Vous pouvez rassembler les patches que vous utilisez le plus souvent en les sauvegardant dans la palette de patches. Cette possibilité vous permet de sélectionner rapidement des patches venant de la mémoire interne. Vous pouvez consigner jusqu'à 64 patches (8 patches x 8 banques) dans la palette.

Pour savoir comment sélectionner les patches consignés dans la palette, voyez **"Sélectionner vos patches favoris (Patch Palette)"** (p. 54).

1. Affichez l'écran PATCH PLAY et sélectionnez le patch à consigner (p. 53).

2. Maintenez [BANK] enfoncé et appuyez sur un bouton NUMBER [1]–[8] pour sélectionner une banque.

Lorsque vous appuyez sur [BANK], le témoin du bouton de la banque sélectionnée (NUMBER [1]–[8]) clignote.

3. Maintenez [PATCH ASSIGN] enfoncé et appuyez sur un bouton NUMBER [1]–[8] pour sélectionner une des mémoires de la banque.

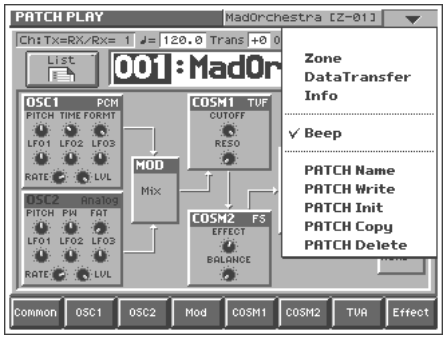
Lorsque "Completed!" apparaît à l'écran, l'opération est terminée.

Effacer des patches (PATCH Delete)

Efface des patches superflus de la zone de travail.

1. Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



2. Dans le menu déroulant, touchez <PATCH Delete>.

La fenêtre PATCH Delete List apparaît.

3. **Dans cette liste, sélectionnez le patch à effacer.**
   Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+][DEC/-] pour sélectionner un patch. Vous pouvez aussi sélectionner un patch en le touchant à l'écran.

IDEE

Chaque écran de la fenêtre PATCH Delete List affiche un groupe de 16 patches. Pour avoir accès à d'autres patches, touchez <017-032>–<241-256>, de part et d'autre de l'écran. Pour avoir accès à des patches d'un numéro plus élevé, touchez <257-512>, dans le bas de l'écran.

4. **Touchez <Execute>.**
   Le patch choisi est effacé.
5. **Pour effacer d'autres patches, répétez les étapes 3 et 4.**
6. **Appuyez sur [EXIT].**
   La fenêtre PATCH Delete List ferme.

Fonctions des paramètres de patches

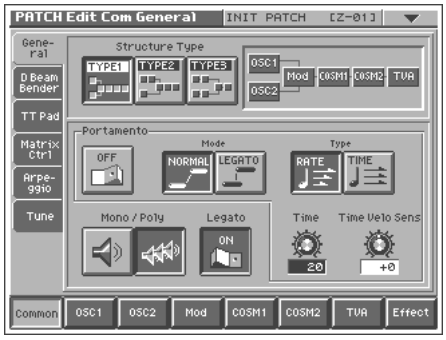
Cette section décrit les différents paramètres de patches et en explique les fonctions.

MEMO

Les paramètres indiqués par une étoile "★" peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques (Matrix Control). L'écran PATCH Edit Com Matrix Ctrl permet de préciser la façon dont un paramètre est contrôlé (p. 70). Les paramètres indiqués par un losange "◆" peuvent être contrôlés par des boutons ou des commandes en face avant.

Réglages communs à tout le patch (Common)

General



Structure Type ◆

Détermine le mode de combinaison des divers éléments de création de son.

Réglage

TYPE1: Cette structure est la plus conventionnelle. Les sons venant des OSC1 et OSC2 sont mixés par MOD, traités par COSM1 pour définir leur caractère tonal (avec un filtre Side Band (SBF), par exemple) puis envoyés à COSM2 pour y être peaufinés (avec un filtre TVF, par exemple).

TYPE2: Cette structure propose une connexion asymétrique de OSC1 et OSC2. Elle est efficace à condition que le modulateur ait un autre réglage que "MIX". Généralement, OSC1 et COSM1 servent à créer le son de base tandis que le son OSC2 et les réglages MOD ajoutent de la variation; le filtre TVF de COSM2 permet ensuite de régler le timbre.

TYPE3: Cette structure allie OSC1 à COSM1 et OSC2 à COSM2. Vous pouvez vous servir d'une commande comme le pad Time Trip pour passer du son créé par OSC1 et COSM1 au son créé par OSC2 et COSM2.

Portamento (commutateur Portamento)

Détermine si l'effet Portamento est utilisé (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Portamento

Le Portamento est un effet qui produit un glissement de hauteur progressif d'une note à la suivante. En mode monophonique (MONO), l'effet Portamento produit un effet semblable au glissement d'une note à l'autre sur un violon.

Mode (Portamento Mode)

Détermine les conditions de jeu pour lesquelles le portamento est appliqué.

Réglage

NORMAL: L'effet portamento est toujours appliqué.

LEGATO: Le portamento ne s'applique qu'aux notes liées (legato: vous enfoncez une seconde touche avant de relâcher la première).

Type (Portamento)

Détermine le type d'effet portamento.

Réglage

RATE: Le temps de glissement varie selon la hauteur séparant les deux notes.

TIME: Le temps de glissement est constant, quelle que soit la différence de hauteur entre les notes.

Time (Portamento)

Ce paramètre détermine la durée du portamento (glissement d'une note à la suivante). Des valeurs élevées allongent le temps qu'il faut pour atteindre la hauteur de la note suivante.

Réglage: 0–127

Time Velo Sens (Portamento Time Velocity Sensitivity)

Ce paramètre permet de faire varier la durée de portamento en fonction du toucher. Si la durée du portamento doit être accélérée pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Si elle doit être ralentie, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63– +63

Mono/Poly

Détermine si le patch est monophonique ou polyphonique. Le réglage Mono est efficace lorsque vous jouez un patch reproduisant un instrument solo tel qu'un saxo ou une flûte.

Réglage

: Seule la note jouée en dernier lieu est audible.

: Il est possible de jouer plusieurs notes simultanément.

Legato (commutateur)

La fonction Legato n'est disponible qu'en mode Mono (et non en mode Poly). Ce paramètre active (ON) ou coupe (OFF) la fonction Legato (jeu lié).

Réglage: OFF, ON

IDEE

Lorsque la fonction Legato est activée (ON), il suffit d'appuyer sur une touche tout en maintenant la touche précédente enfoncée pour amener la hauteur de la note à celle de la suivante, sans interruption du son. Cette fonction réalise de superbes transitions d'une note à l'autre et peut venir à point pour simuler des techniques de jeu telles que celle d'un guitariste martelant ou piquant des cordes.

D Beam/Bender

Octave Shift

Règle la hauteur du son du patch par octave sur une plage de +/-3 octaves.

Réglage: -3~ +3

D Beam (D Beam Type) ◆

Sélectionne l'effet piloté par le contrôleur D Beam .

Réglage

OFF: Le contrôleur D Beam est coupé.

Time Trip: Le contrôleur D Beam pilote l'effet Time Trip.

Time: Le contrôleur D Beam pilote l'effet de contrôle du temps.

Pitch: Le contrôleur D Beam pilote l'effet de contrôle de la hauteur.

Assignable: Le contrôleur D Beam pilote l'effet spécifié pour chaque patch.

Pour savoir comment choisir l'effet contrôlé lorsque l'option "Assignable" est sélectionnée, voyez **"Matrix Ctrl"** (p. 70).

MEMO

Les vumètres de part et d'autre de "D Beam" à l'écran indiquent la réaction du contrôleur lorsque vous approchez la main.

Bend Range Up (plage Pitch Bend vers le haut)

Détermine par demi-tons la plage du changement de hauteur produit lorsque le levier Pitch Bend est à bout de course vers la droite. Si, par exemple, ce paramètre est réglé sur "12", la hauteur augmente d'une octave lorsque le levier est poussé à fond vers la droite.

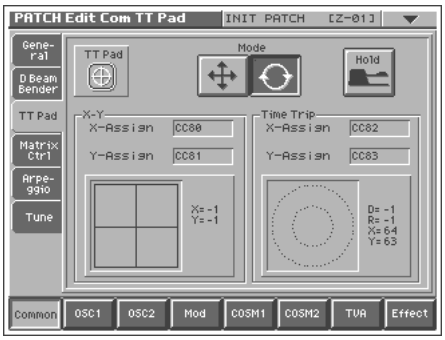
Réglage: 0–48

Bend Range Down (plage Pitch Bend vers le bas)

Détermine par demi-tons la plage du changement de hauteur produit lorsque le levier Pitch Bend est à bout de course vers la gauche. Si, par exemple, ce paramètre est réglé sur "-48", la hauteur baisse de 4 octaves lorsque le levier est poussé à fond vers la gauche.

Réglage: 0~48

TT Pad



Mode (mode du pad Time Trip)

Détermine le mode de fonctionnement du pad Time Trip.

Réglage

: Mode XY. L'effet est appliqué quand vous déplacez le doigt vers le haut/le bas/la gauche/la droite sur le pad Time Trip.

: Mode Time Trip. L'effet est appliqué quand vous déplacez le doigt en cercle sur le pad Time Trip.

Hold (commutateur de maintien du pad Time Trip) ◆

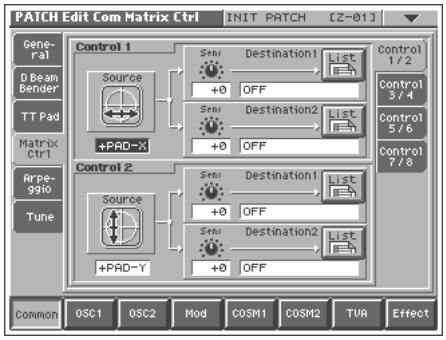
Détermine si la valeur actuelle et maintenue (ON) lorsque vous retirez le doigt du pad Time Trip ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

☞ Pour en savoir plus sur les réglages de l'effet Time Trip, voyez **"Matrix Ctrl"** (p. 70) et **"TT Pad/Knob"** (p. 112).

MEMO A l'écran, les rubriques "X-Y" et "Time Trip" indiquent l'effet assigné et l'emplacement du pad touché du doigt.

Matrix Ctrl



Contrôle matriciel

Normalement, lorsque vous souhaitez piloter des paramètres à partir d'un appareil MIDI externe, vous envoyez des messages SysEx (System Exclusive), à savoir des messages MIDI exclusivement destinés au V-Synth. Toutefois, les messages SysEx sont parfois assez complexes et le volume des données transmises peut atteindre des proportions considérables.

C'est pourquoi certain paramètres de patch courants du V-Synth ont été conçus pour reconnaître et changer de valeur à la réception de messages de commande de contrôle (ou autres) MIDI. Cela vous offre toute une série d'outils pour piloter la façon dont les patches sont joués. Vous pouvez, par exemple, vous servir du levier Pitch Bend pour changer la vitesse du LFO ou exploiter la force exercée sur le clavier pour ouvrir et fermer un filtre.

La fonction vous permettant de faire appel à des messages MIDI pour appliquer ces changements en temps réel aux paramètres de son est appelée **contrôle matriciel (Matrix Control)**.

Le contrôle matriciel permet de sélectionner un type de message MIDI (Source) pour contrôler un paramètre donné (Destination)

Vous pouvez utiliser jusqu'à huit contrôles matriciels par patch. A droite de l'écran, touchez les onglets "Control 1/2"~"Control 7/8" pour sélectionner le contrôle matriciel que vous voulez utiliser.

Source (du contrôle matriciel)

Sélectionnez le message MIDI qui pilotera le paramètre de patch par contrôle matriciel.

Réglage

OFF: Pas de contrôle matriciel.

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle 1–31, 33–95

☞ Pour en savoir davantage sur les commandes de contrôle, veuillez lire la section **"MIDI Implementation (en anglais)"** (p. 187)

BEND: Pitch Bend

AFT: Aftertouch

+PAD-X: Pad Time Trip (axe horizontal en partant du centre)

+PAD-Y: Pad Time Trip (axe vertical en partant du centre)

PAD-X: Pad Time Trip (axe horizontal)

PAD-Y: Pad Time Trip (axe vertical)

TRIP-R: Pad Time Trip (vers le centre de la circonférence)
BEAM-L: Contrôleur D Beam (gauche)
BEAM-R: Contrôleur D Beam (droite)
KNOB1: Commande assignable ([C1])
KNOB2: Commande assignable ([C2])
VELO: Toucher (force exercée sur une touche)
KEYF: Numéro de note

Sens (sensibilité du contrôle matriciel)

Détermine l'intensité de l'effet piloté par le contrôle matriciel. Si vous souhaitez modifier le paramètre sélectionné dans une direction "positive" (augmenter la valeur, aller vers la droite ou plus rapidement, etc.), sélectionnez une valeur positive. Si vous souhaitez modifier le paramètre sélectionné dans une direction "négative" (diminuer la valeur, aller vers la gauche ou plus lentement, etc.), sélectionnez une valeur négative. Lorsque vous sélectionnez simultanément les valeurs positives et négatives, les changements de valeurs sont plus rapides (incréments plus importants). Réglez ce paramètre sur 0 pour couper l'effet.

Réglage: -63– +63

Destination 1, 2 (paramètre piloté par contrôle matriciel 1, 2)

Détermine les paramètres pilotés par contrôle matriciel. Lorsque vous ne pilotez pas de paramètre par contrôle matriciel, réglez ce paramètre sur "OFF". Vous pouvez choisir jusqu'à deux paramètres pour chaque source de contrôle et les piloter simultanément.

Réglage

Vous pouvez piloter les paramètres suivants. Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez la page de référence indiquée.

MEMO

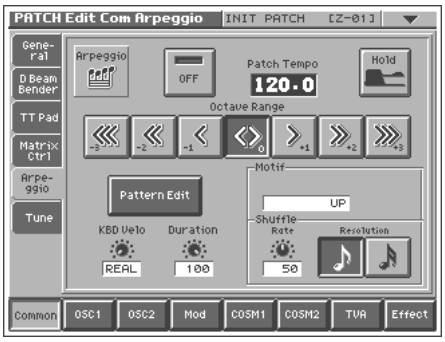
Dans ce manuel, les paramètres pouvant être pilotés par contrôle matriciel sont indiqués par une "★".

OSC1/2-PITCH: Pitch (hauteur de l'oscillateur) (p. 75)
OSC1/2-TIME/PW: Time (p. 76)
OSC1/2-FORMA/FAT: Formant/Fat (p. 76, p. 77)
OSC1/2-LVL: Level (p. 77)
OSC1/2-PENV-ATK: ADSR Attack (p. 80)
OSC1/2-PENV-DCY: Pitch Envelope Decay Time (p. 80)
OSC1/2-PENV-REL: Pitch Envelope Release Time (p. 80)
OSC1/2-TENV-ATK: Time Envelope Attack Time (p. 80)
OSC1/2-TENV-DCY: Time Envelope Decay Time (p. 80)
OSC1/2-TENV-REL: Time Envelope Release Time (p. 80)
OSC1/2-FENV-ATK: Formant Envelope Attack Time (p. 80)
OSC1/2-FENV-DCY: Formant Envelope Decay Time (p. 80)
OSC1/2-FENV-REL: Formant Envelope Release Time (p. 80)
OSC1/2-AENV-ATK: Oscillator TVA Envelope Attack Time (p. 80)
OSC1/2-AENV-DCY: Oscillator TVA Envelope Decay Time (p. 80)
OSC1/2-AENV-REL: Oscillator TVA Envelope Release Time (p. 80)
OSC1/2-LFO-RATE: Oscillator LFO Rate (p. 81)
OSC1/2-LFO-PCH: Oscillator Pitch LFO Depth (p. 75)
OSC1/2-LFO-TM/PW: Time/Pulse Width LFO Depth (p. 76, p. 76)
OSC1/2-LFO-FR/FT: Formant/Fat LFO Depth (p. 76, p. 77)
OSC1/2-LFO-LVL: Oscillator Level LFO Depth (p. 77)
CSM1/2-PRM1: (p. 143)
CSM1/2-PRM2: (p. 143)
CSM1/2-ENV1-ATK: COSM Envelope Attack Time (p. 80)
CSM1/2-ENV1-DCY: COSM Envelope Decay Time (p. 80)
CSM1/2-ENV1-REL: COSM Envelope Release Time (p. 80)
CSM1/2-ENV2-ATK: COSM Envelope Attack Time (p. 80)
CSM1/2-ENV2-DCY: COSM Envelope Decay Time (p. 80)
CSM1/2-ENV2-REL: COSM Envelope Release Time (p. 80)
CSM1/2-LFO-RATE: COSM LFO Rate (p. 81)
CSM1/2-LFO-PRM1: (p. 143)
CSM1/2-LFO-PRM2: (p. 143)
TVA-LVL: Level (p. 79)
TVA-ENV-ATK: TVA Envelope Attack Time (p. 80)
TVA-ENV-DCY: TVA Envelope Decay Time (p. 80)
TVA-ENV-REL: TVA Envelope Release Time (p. 80)
TVA-LFO-RATE: TVA LFO Rate (p. 81)
TVA-LFO-LVL: Level LFO Depth (p. 79)
TVA-LFO-PAN: Pan LFO Depth (p. 79)
MFX-SEND: MFX Send Level (p. 82)
CHO-SEND: Chorus Send Level (p. 82)
REV-SEND: Reverb Send Level (p. 82)
MFX1–3: (p. 148)

IDEE

Lorsque vous touchez <List>, la fenêtre Destination List apparaît et vous permet de sélectionner la destination (le paramètre à piloter) dans la liste.

Arpeggio



Commutateur Arpeggio◆

Active/coupe l'arpégiateur.

Réglage: OFF, ON

Patch Tempo ◆

Détermine le tempo d'un arpège. Lorsque le paramètre Clock Source (p. 107) est sur "INTERNAL", la valeur de ce paramètre est d'application.

Réglage: 20.0–250.0

Hold (commutateur Arpeggio Hold) ◆

Alterne entre le maintien (On) ou non (Off) des arpèges.

Réglage: OFF, ON

Octave Range (plage d'octave de l'arpège)

Détermine la plage de l'arpège en octaves. Si vous souhaitez que l'arpège utilise exclusivement les notes que vous jouez, réglez ce paramètre sur "0". Pour que l'arpège produise les notes que vous jouez ainsi que des notes plus hautes d'une octave, réglez ce paramètre sur "+1". Pour que l'arpège produise les notes que vous jouez ainsi que des notes plus basses d'une octave, réglez ce paramètre sur "-1".

Réglage: -3~ +3

Pattern Edit

Touchez ce bouton pour créer un motif d'arpège original.

☞ Pour en savoir plus sur la création des motifs d'arpège, voyez **"Création d'un motif d'arpège original (Pattern Edit)"** (p. 57).

KBD Velo (dynamique du clavier)

Détermine le volume des notes que vous jouez.

Si la valeur de toucher de chaque note doit varier en fonction de la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur "REAL". Si la valeur de toucher de chaque note doit être fixe, quelle que soit la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur la valeur souhaitée (1~127).

Réglage: REAL, 1~127

Duration (durée de l'arpège)

Modifie la longueur des notes pour moduler le "groove" de l'arpège. Un réglage "100%" produit un groove extrêmement prononcé.

Réglage: 0~100%

Motif (séquence des notes de l'arpège)

Détermine la séquence des notes au sein de l'arpège.

Réglage

UP: Les notes jouées sont produites en allant du grave à l'aigu.

DOWN: Les notes jouées sont produites en allant de l'aigu au grave.

UP&DOWN: Les notes jouées sont produites en allant du grave à l'aigu puis de l'aigu au grave.

RANDOM: Les notes jouées sont produites selon un ordre aléatoire.

NOTE ORDER: Les notes jouées sont produites selon l'ordre dans lequel vous les avez jouées. En jouant les notes dans le bon ordre, vous pouvez produire des lignes mélodiques. Vous pouvez entrer jusqu'à 128 notes.

RHYTHM: A la différence d'un arpège traditionnel, les notes spécifiées lorsque vous entrez le motif (pattern) sont toujours audibles. Les notes jouées en cours d'exécution ne changent pas le résultat: le motif (pattern) spécifié prévaut sur les notes jouées. Cette option est idéale pour les patches de batterie (p. 85).

PHRASE: Une pression sur une seule touche produit la phrase basée sur la hauteur de la note jouée. Si vous enfoncez plusieurs touches, la touche actionnée en dernier lieu est prise en considération.

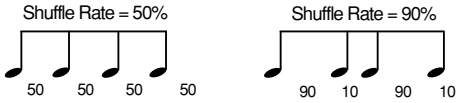
AUTO: Le timing de la production des notes est automatiquement déterminé et commence par la note la plus grave.

Shuffle Rate (degré de shuffle de l'arpège)

Ce réglage permet de modifier le timing des notes pour créer des rythmes syncopés.

Avec un réglage "50%", les notes ont un espacement régulier. Plus vous augmentez la valeur, plus le rythme sera syncopé.

Réglage: 0~100%

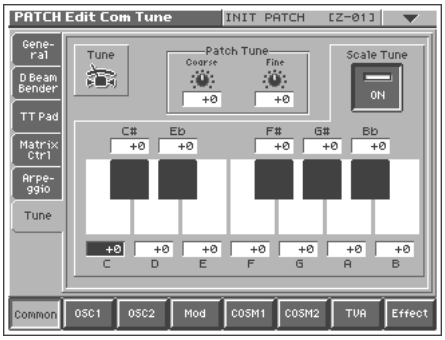


Shuffle Resolution (résolution du shuffle)

Fixe la résolution du rythme sous forme de valeurs de notes. Vous avez le choix entre une résolution de croches ou de doubles croches.

Réglage:

Tune



Patch Coarse Tune

Règle la hauteur du son du patch par demi-tons sur une plage de +/- 4 octaves.

Réglage: -48~+48

Patch Fine Tune

Règle la hauteur du son du patch par cents sur une plage de +/-50 cents.

Réglage: -50– +50

MEMO

Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.

Scale Tune (commutateur)

Activez ce paramètre lorsque vous souhaitez utiliser une autre gamme que la gamme tempérée.

Réglage: OFF, ON

Le V-Synth vous permet d'utiliser une autre gamme que la gamme tempérée. La hauteur est ajustée en cents par rapport à la gamme tempérée.

MEMO

- Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.
- La gamme choisie s'applique aux messages MIDI venant d'un appareil MIDI externe.

Gamme tempérée

Cette gamme divise une octave en 12 parties égales; elle est la gamme la plus utilisée par la musique occidentale. Le V-Synth utilise la gamme tempérée lorsque le commutateur Scale Tune est sur "OFF".

Gamme juste (tonique Do)

Avec cette gamme, les acccords parfaits principaux ont un son plus pur qu'avec la gamme tempérée. Cependant, cet effet n'est obtenu que pour une seule tonalité: en cas de transposition, les accords deviendront ambigus.

Gamme arabe

Avec cette gamme, Mi et Si sont un quart de ton plus bas tandis que Do#, Fa# et Sol# sont un quart de ton plus haut que dans la gamme tempérée. Les intervalles entre Sol et Si, Do et Mi, Fa et Sol#, Sib et Do# ainsi que Mib et Fa# représentent des tierces naturelles et sont à mi-chemin entre une tierce majeure et une tierce mineure. Avec le V-Synth, vous pouvez vous servir de la gamme arabe avec trois tonalités: en Sol, Do et Fa.

<Example>

Note	Gamme tempérée	Gamme juste (tonique Do)	Gamme arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10

Scale Tune C~B

Réglages de gamme.

Réglage: -100~ +100

Modifier les formes d'onde (OSC1/ OSC2)

Commutateur de l'oscillateur◆

Active/coupe l'oscillateur.

Réglage: OFF, ON

OSC Type

Oscillateur analogique

Oscillateur PCM

OSC Type

Sélectionne le type d'oscillateur.

Si vous optez pour "EXT IN", le signal arrivant à l'entrée INPUT en face arrière peut servir d'oscillateur. Cela vous permet de jouer avec le signal d'entrée sur le clavier.

Réglage

ANALOG: Oscillateur analogique

PCM: Oscillateur PCM

EXT IN: Oscillateur constitué par le signal d'entrée

Wave Gain

Détermine le niveau (amplification) de la forme d'onde.

Réglage: -12 ~ +12dB

Waveform (forme d'onde de l'oscillateur analogique)

Sélectionne la forme d'onde servant de base au son lorsque vous utilisez un oscillateur analogique.

Réglage

Forme d'onde	Pulse Width (p. 76)	Fat (p. 76)
SAW: Onde en dents de scie	O	O
SQR: Onde carrée	O	O
TRI: Onde triangulaire	O	O
SINE: Onde sinusoïdale	O	O
RAMP: Onde en rampe	O	O
JUNO: Onde en dents de scie modulée	O	O
HQ-SAW: Onde en dents de scie de haute qualité	X	X
HQ-SQR: Onde carrée de haute qualité	O	X
NOISE: Bruit	O	X

O: actif X: sans effet

Impact (impact de l'oscillateur analogique)

Détermine la vigueur de l'attaque de l'oscillateur analogique. Des valeurs plus élevées produisent une attaque plus vigoureuse.

Réglage: 0.0~4.0

Time Trip Sw (commutateur Time Trip)

Active (ON) ou coupe (OFF) la fonction Time Trip.

Réglage: OFF, ON

Beat Keep (Time Trip Beat Keep)

Après un recours à Time Trip, ce paramètre détermine si vous sautez à la position que vous occuperiez au sein de la mesure si vous n'aviez pas utilisé Time Trip (ON) ou si vous n'y sautez pas (OFF).

Réglage: OFF, ON

Waveform (forme d'onde de l'oscillateur PCM)

Sélectionne la forme d'onde servant de base au son lorsque vous utilisez un oscillateur PCM.

Réglage: 1~999 (no. de forme d'onde)

IDÉE

Touchez <List> pour afficher la fenêtre Wave List et y sélectionner une forme d'onde.

MEMO

Lorsque vous sélectionnez une forme d'onde, le nom, le type d'encodage et le statut stéréo/mon sont aussi affichés.

Vari Sw (Commutateur VariPhrase)

Détermine si le son est produit avec VariPhrase (ON) ou de façon linéaire (OFF).

Réglage: OFF, ON

Start Offset (décalage du début)

Spécifie l'adresse du début de la forme d'onde.

Réglage: 0–**

Playback Mode (mode de reproduction)

Détermine la façon dont la forme d'onde est assignée à chaque touche.

Réglage

RETRIGGER: L'échantillon est reproduit depuis le début à chaque pression sur une touche.

LEGATO: Lorsque vous jouez legato, le point de reproduction est synchronisé avec le son en cours.

STEP: A chaque pression sur une touche, l'échantillon reproduit un événement (p. 103) puis s'arrête.

EVENT: L'échantillon est divisé en événements assignés à différentes touches. A chaque pression sur une touche, l'événement correspondant est reproduit depuis le début.

Loop (commutateur de boucle)

Détermine si la forme d'onde est mise en boucle (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Robot Voice (commutateur de voix de robot)

Détermine si la hauteur de la forme d'onde est maintenue stable (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Tempo Sync (commutateur de synchronisation)

Détermine si la forme d'onde est synchronisée sur le tempo (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Pitch

Pitch (hauteur de l'oscillateur) ★◆

Règle la hauteur de l'oscillateur.

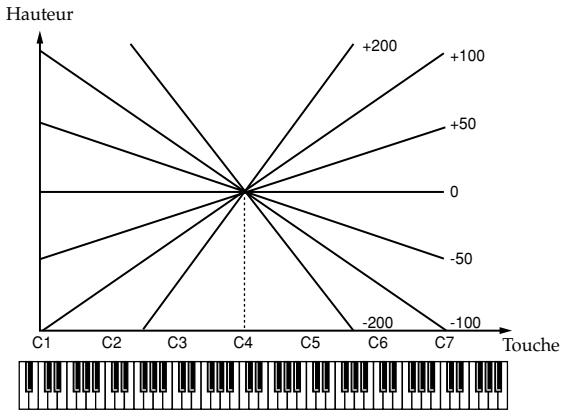
Réglage: -63– +63

Pitch KF (Key Follow)

Ce paramètre détermine le changement de hauteur lorsque vous jouez une note plus haute d'une octave (12 touches vers la droite sur le clavier).

Si la hauteur doit monter d'une octave comme sur les claviers traditionnels, réglez ce paramètre sur +100. Si la hauteur doit monter de deux octaves, réglez ce paramètre sur +200. Inversement, si la hauteur doit baisser, choisissez une valeur négative. Avec la valeur 0, toutes les touches produisent la même hauteur.

Réglage: -200~ +200



Coarse (accord approximatif de l'oscillateur)

Règle la hauteur de l'oscillateur par demi-tons sur une plage de +/-4 octaves.

Réglage: -48~ +48

Fine (accord fin de l'oscillateur)

Règle la hauteur de l'oscillateur par cents sur une plage de +/-50 cents.

Réglage: -50~ +50

MEMO

Un cent correspond à 1/100ème de demi-ton.

Random (hauteur aléatoire de l'oscillateur)

Détermine l'étendue du changement aléatoire de hauteur se produisant chaque fois qu'une note est enfoncée. Si vous ne souhaitez pas que la hauteur change aléatoirement, réglez ce paramètre sur 0. Ces valeurs sont données en cents (1/100ème de demi-ton).

Réglage: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

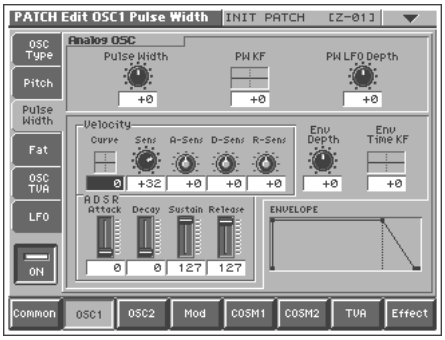
Pit LFO Dp (effet du LFO sur la hauteur) ★◆

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur.

Réglage: -63– +63

Cet écran permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant la hauteur. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez **"Réglages d'enveloppe"** (p. 80).

Pulse Width (ANALOG)



Pulse Width ★◆

Ce paramètre détermine le degré de changement de la forme d'onde (largeur de l'impulsion).

Réglage: -63~ +63

PW KF (Pulse Width Key Follow)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Pulse Width.

Réglage: -200~ +200

PW LFO Depth (Pulse Width LFO Depth) ★◆

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le paramètre Pulse Width.

Réglage: -63~ +63

☞ Cet écran permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant la largeur d'impulsion (Pulse Width). Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez **"Réglages d'enveloppe"** (p. 80).

Fat (ANALOG)

Fat ★◆

Souligne les basses fréquences du son.

Réglage: 0~127

Fat KF (Fat Key Follow)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Fat.

Réglage: -200 ~ +200

Fat LFO Depth ★◆

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le paramètre Fat.

Réglage: -63~ +63

☞ Cet écran permet d'effectuer des réglages d'enveloppe influençant le paramètre Fat. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez **"Réglages d'enveloppe"** (p. 80).

Time (PCM)

Time ★◆

Détermine la plage de changement de la vitesse de reproduction (time).

Réglage: -63~ +63

<How the Time parameter is related to playback speed>

Time	-40	-20	0	20	40
FWD	Reprod. inversée	Stop	Vitesse normale	Vitesse 2x	Vitesse 4x
ZERO	Vitesse 2x	Reprod. inversée	Stop	Vitesse normale	Vitesse 2x
BWD	Vitesse 4x	Vitesse 2x	Reprod. inversée	Stop	Vitesse normale

Time KF (Time Key Follow)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Time.

Réglage: -200~ +200

Time Offset

Détermine la vitesse de base pour une valeur Time "0".

Réglage

BWD: Direction inverse.

ZERO: Pause.

FWD: Direction normale.

Time LFO Depth ★◆

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le paramètre Time.

Réglage: -63~ +63

☞ Cet écran permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant le temps. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez **"Réglages d'enveloppe"** (p. 80).

Formant (PCM)

NOTE

Les paramètres de cet écran sont ignorés lorsque le commutateur Vari Sw (p. 74) est coupé et lorsque Encode Type (p. 102) est réglé sur "BACKING" ou "ENSEMBLE".

Formant ★◆

Détermine la plage de changement de la qualité vocale (formant).

Réglage: -63~ +63

Formant KF (Formant Key Follow)

Détermine l'influence de la note jouée sur la valeur Formant.

Réglage: -200~ +200

Energy

Détermine le degré d'accentuation de la hauteur fondamentale afin d'obtenir un son mieux défini.

Réglage: 0~127

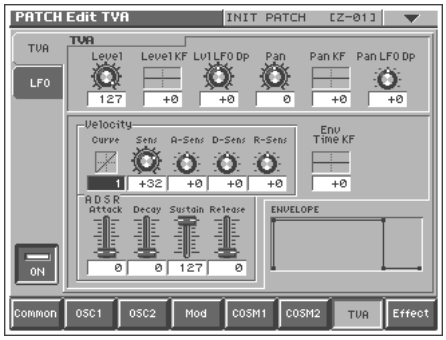
Fmt LFO Depth (Formant LFO Depth) ★◆

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le formant.

Réglage: -63~ +63

☞ Cet écran permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant le formant. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez **"Réglages d'enveloppe"** (p. 80).

OSC TVA



Level ★◆

Détermine le volume de l'oscillateur.

Réglage: 0~127

Level KF (Level Key Follow)

Utilisez ce paramètre si le volume doit changer en fonction de la touche enfoncée. Par rapport au volume du Do central (C4), des valeurs positives augmentent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes que le Do central tandis que des valeurs négatives diminuent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: -200~ +200

Level LFO Dp (Level LFO Depth) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le volume de l'oscillateur.

Réglage: -63~ +63

☞ Cet écran permet d'effectuer des réglages d'enveloppe modifiant le TVA. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez **"Réglages d'enveloppe"** (p. 80).

LFO

☞ Cet écran permet d'effectuer des réglages de LFO modifiant l'oscillateur. Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez **"Réglages LFO"** (p. 81).

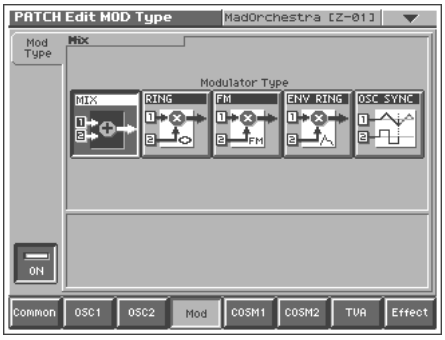
Mixer/Moduler deux sons (Mod)

Commutateur du modulateur◆

Active/coupe le modulateur.

Réglage: OFF, ON

Mod Type



Type de modulateur

Choix du type de modulateur.

Réglage

MIX: Somme de OSC1 et OSC2.

RING: Se sert de OSC2 pour appliquer une modulation en anneau à OSC1.

FM: Se sert de OSC2 pour appliquer de la modulation de fréquence (FM) à OSC1.

ENV RING Se sert de l'enveloppe de OSC2 pour contrôler le volume de OSC1.

OSC SYNC Synchronise la production de forme d'onde de OSC1 sur celle de OSC2.

NOTE

OSC SYNC n'est disponible que lorsque OSC2 est un oscillateur analogique.

Original Level (niveau original du modulateur)

Spécifie le volume original de OSC1.

Réglage: 0~127

MEMO

Ce réglage est disponible si vous avez choisi "RING" ou "FM" comme type de modulateur.

Attack (attaque du modulateur)

Détermine le temps d'attaque de l'enveloppe OSC2.

Réglage: 0~127

MEMO

Ce paramètre est disponible avec le type de modulateur "ENV RING".

Release (temps de relâchement du modulateur)

Détermine le temps de relâchement de l'enveloppe OSC2.

Réglage: 0~127

MEMO

Ce paramètre est disponible avec le type de modulateur "ENV RING".

Appliquer divers effets à chaque note jouée (COSM1/COSM2)

Commutateur COSM◆

Active/coupe l'effet COSM.

Réglage: OFF, ON

COSM Type

COSM Type

Ce paramètre permet de sélectionner un des 15 effets COSM. Pour en savoir plus sur les paramètres COSM, voyez **"Paramètres COSM"** (p. 143).

Réglage: THRU, OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1/2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI

LFO

Pour certains effets COSM choisis sous COSM Type, vous pouvez effectuer des réglages de LFO. Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez **"Réglages LFO"** (p. 81).

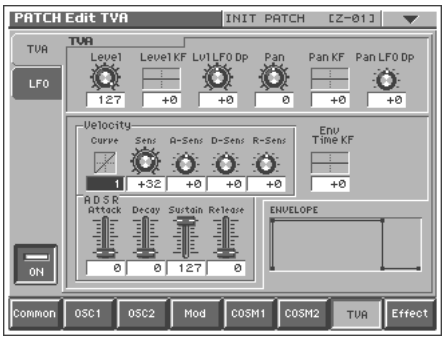
Réglage du volume et du panoramique (TVA)

Commutateur TVA◆

Active/coupe le TVA.

Réglage: OFF, ON

TVA



Level ★

Détermine le volume du Patch.

Réglage: 0~127

Level KF (Level Key Follow)

Utilisez ce paramètre si le volume du patch doit changer en fonction de la touche enfoncée. Par rapport au volume du Do central (C4), des valeurs positives augmentent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes que le Do central tandis que des valeurs négatives diminuent le volume lorsque vous jouez des notes plus hautes. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: -200~ +200

Lvl LFO Dp (Level LFO Depth) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le volume de l'oscillateur.

Réglage: -63~ +63

PAN

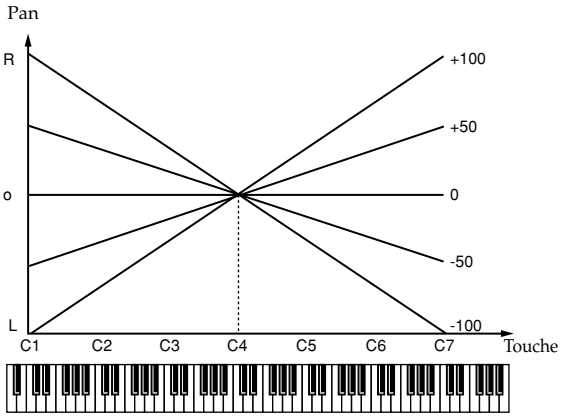
Détermine la position stéréo du patch. "L64" le place à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.

Réglage: L64~0~63R

Pan KF (Pan Key Follow)

Ce paramètre permet de faire varier la position stéréo en fonction de la touche enfoncée. Des valeurs positives placent les notes plus hautes que le Do central de plus en plus vers la droite tandis que des valeurs négatives placent ces mêmes notes vers la gauche. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: -200~ +200



Pan LFO Dp (Pan LFO Depth) ★

Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la position stéréo.

Réglage: -63~ +63

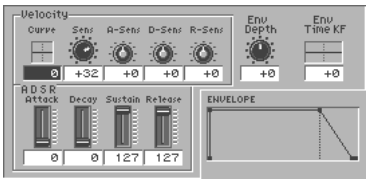
☞ Cet écran permet d'effectuer des réglages d'enveloppe TVA. Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez **"Réglages d'enveloppe"** (p. 80).

LFO

☞ Cet écran permet d'effectuer des réglages de LFO modifiant l'enveloppe TVA. Pour en savoir davantage sur les paramètres LFO, voyez **"Réglages LFO"** (p. 81).

Réglages d'enveloppe

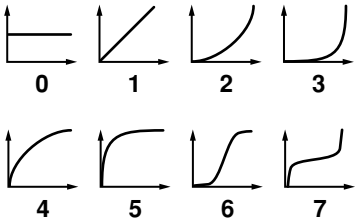
Cette section décrit les écrans permettant de réaliser des réglages d'enveloppe.



Velocity Curve (courbe de toucher)

Choisissez une des sept courbes suivantes pour déterminer la façon dont le toucher affecte la profondeur de l'enveloppe. Si vous ne voulez pas que le toucher influence l'enveloppe, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~7



Velocity Sens (sensibilité au toucher de l'enveloppe)

Vous avez le choix parmi 7 courbes déterminant la façon dont le toucher influence l'enveloppe du filtre TVF. Réglez ce paramètre sur "0" si vous ne souhaitez pas que l'enveloppe TVF change en fonction de la force exercée sur les touches.

Réglage: 0~7

Velocity A-Sens (sensibilité au toucher de l'attaque de l'enveloppe)

Ce paramètre permet de faire varier l'attaque de l'enveloppe en fonction du toucher. Si l'attaque doit être accélérée pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. Si elle doit être ralentie, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~ +63

Velocity D-Sens (sensibilité au toucher du temps de chute)

Ce paramètre permet de faire varier le temps de chute (Decay Time) de l'enveloppe en fonction du toucher. Si le temps de chute doit être accéléré pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~ +63

Velocity R-Sens (sensibilité au toucher du temps de relâchement)

Ce paramètre permet de faire varier le temps de relâchement (Release Time) de l'enveloppe en fonction de la vitesse de relâchement de la touche. Si le relâchement doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.

Réglage: -63~ +63

ADSR Attack (attaque) ★◆

Détermine le temps que dure l'attaque de l'enveloppe (entre le moment où vous enfoncez la touche et celui où le niveau atteint sa valeur maximale).

ADSR Decay (chute) ★◆

Détermine le temps que dure la chute de l'enveloppe (du niveau maximum à sa chute à une valeur constante).

ADSR Sustain (niveau de maintien) ★

Détermine le niveau de maintien de l'enveloppe (le niveau auquel l'enveloppe se stabilise).

ADSR Release (relâchement) ★◆

Détermine le temps de relâchement de l'enveloppe (entre le moment où vous relâchez la touche et celui où le niveau atteint 0).

MEMO

Dans le coin inférieur droit de l'écran, "ENVELOPE" affiche une représentation graphique de l'enveloppe générée par les réglages actuels.

Env Depth (profondeur de l'enveloppe)

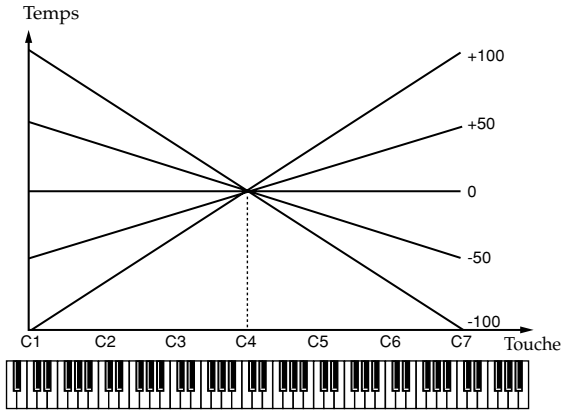
Détermine la profondeur de l'enveloppe. Des valeurs élevées accentuent l'influence de l'enveloppe. Des valeurs négatives inversent la forme de l'enveloppe.

Réglage: -63~ +63

Env Time KF (Envelope Time Key Follow)

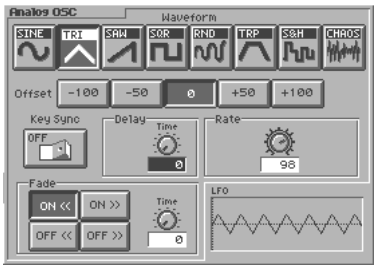
Réglez ce paramètre si le temps de chute et les temps suivants de l'enveloppe doivent varier en fonction de la position des touches enfoncées. Par rapport aux temps de l'enveloppe pour la touche Do4, des valeurs positives raccourcissent progressivement la durée des notes plus hautes que le Do central (Do4) tandis que des valeurs négatives l'allongent. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.

Réglage: -200~ +200



Réglages LFO

Cette section décrit les écrans permettant de réaliser des réglages de LFO.



Waveform (forme d'onde du LFO)

Sélectionne la forme d'onde du LFO.

Réglage

SIN: Onde sinusoïdale

TRI: Onde triangulaire

SAW: Onde en dents de scie

SQR: Onde carrée

RND: Onde aléatoire (random)

TRP: Onde trapézoïdale

S&H: Onde Sample & Hold (la valeur LFO change une fois par cycle),

CHAOS: Onde chaotique

MEMO

Dans le coin inférieur droit de l'écran, "LFO" affiche une représentation graphique reflétant les réglages actuels.

Offset (LFO Offset)

Décale la forme d'onde du LFO vers le haut ou vers le bas par rapport à la valeur centrale. Des valeurs positives décalent la forme d'onde de sorte à ce que la modulation se produise vers le haut à partir de la valeur centrale. Des valeurs négatives décalent la forme d'onde de sorte à ce que la modulation se produise vers le bas à partir de la valeur centrale. **Réglage:** -100, -50, 0, +50, +100

Key Sync (commutateur Key Sync du LFO)

Détermine si le cycle du LFO doit être synchronisé pour commencer lorsque la touche est enfoncée (ON) ou non (OFF). **Réglage:** OFF, ON

Delay Time (retard du LFO)

Ce paramètre spécifie le retard avant l'application de l'effet LFO (ou avant son arrêt) lorsqu'une touche est enfoncé (ou relâchée).

Réglage: 0–127

☞ Après avoir lu **"Comment appliquer le LFO"** (p. 81), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.

Rate (LFO Rate) ★◆

Détermine la vitesse de modulation du LFO.

Réglage: 0~127, note

LFO Rate détermine la longueur des temps lorsque le tempo déterminant le cycle du LFO (Patch Tempo) est synchronisé avec le tempo d'un séquenceur externe.

Exemple:

Pour un tempo de 120 (120 noires par minute (60 secondes))

Réglage	Retard
𝅗𝅥 (blanche)	1 seconde (60 / 60 =1 (seconde))
♩ (noire)	0,5 secondes (60 / 120 = 0,5 (secondes))
♪ (croche)	0,25 secondes (60 / 240 = 0,25 (secondes))

NOTE

Ce réglage est ignoré si le paramètre Waveform est sur "CHAOS".

MEMO

Dans le coin inférieur droit de l'écran, "LFO" affiche une représentation graphique du cycle reflétant les réglages actuels.

Fade Mode (LFO Fade Mode)

Détermine le mode d'application du LFO.

Réglage: ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>

☞ Après avoir lu **"Comment appliquer le LFO"** (p. 81), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.

Fade Time (LFO Fade Time)

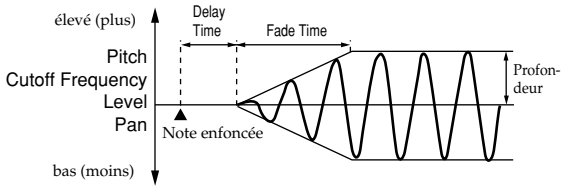
Ce paramètre détermine le temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum (minimum).

Réglage: 0–127

☞ Après avoir lu **"Comment appliquer le LFO"** (p. 81), réglez ce paramètre pour obtenir l'effet voulu.

Comment appliquer le LFO

● Application progressive du LFO une fois la touche enfoncée

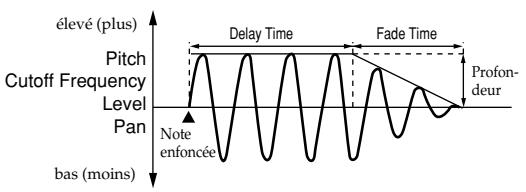


Fade Mode: ON <

Fade Time: Le temps que met l'amplitude à atteindre la valeur maximum une fois le retard Delay Time écoulé.

Delay Time: Le décalage entre le début d'une note et le déclenchement du LFO.

● Application immédiate au début d'une note et étouffement graduel en course de route

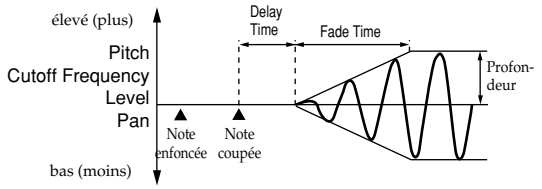


Fade Mode: ON >>

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau minimum après le retard (Delay Time).

Delay Time: Persistance de l'effet LFO une fois les touches relâchées.

● Application progressive du LFO une fois la touche relâchée

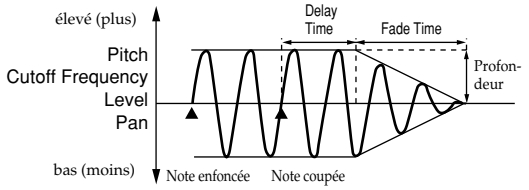


Fade Mode: OFF<<.

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau minimum après le retard (Delay Time).

Delay Time: Décalage entre le relâchement des touches et le moment où le LFO commence à œuvrer.

● Application du LFO entre le moment où vous enfoncez et relâchez une touche et étouffement une fois la touche relâchée



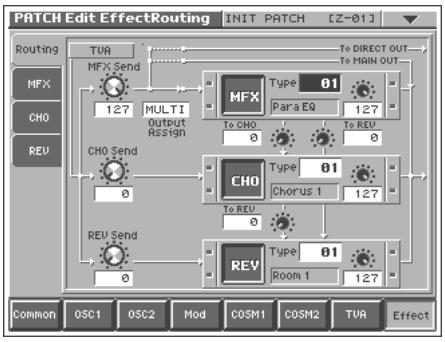
Fade Mode: OFF >>

Fade Time: Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau minimum après le retard (Delay Time).

Delay Time: Durée de la persistance de l'effet LFO une fois les touches relâchées.

Réglages d'effets d'un patch (Effect)

Routing (acheminement)



MFX Send (MFX Send Level) ★

Règle le niveau du signal envoyé au multi-effet.

Réglage: 0~127

CHO Send (Chorus Send Level)

Règle le niveau du signal envoyé au chorus.

Réglage: 0~127

REV Send (Reverb Send Level)

Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération.

Réglage: 0~127

Output Assign

Détermine le routage de sortie du signal direct.

Réglage

MULTI: Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.

MAIN: Sortie via les connecteurs MAIN OUT en stéréo sans passer par le multi-effet.

DIR: Sortie via les connecteurs DIRECT OUT en stéréo sans passer par le multi-effet. Choisissez cette option lorsque vous voulez utiliser des effets externes.

MFX (commutateur MFX On/Off) ◆

Active/coupe le processeur multi-effet.

Réglage: MFX (OFF), MFX (ON)

MFX Type

Ce paramètre permet de sélectionner un des 41 multi-effets disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres des multi-effets, voyez **"Paramètres des multi-effets MFX"** (p. 148).

Réglage: 00 (Thru) ~ 41

MFX Master Level

Détermine le niveau du signal de sortie du multi-effet.

Réglage: 0~127

MFX To CHO (MFX Chorus Send Level)

Détermine le niveau du chorus pour le signal de sortie du multi-effet. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet chorus, réglez ce paramètre sur "0".

Réglage: 0~127

MFX To REV (MFX Reverb Send Level)

Détermine le niveau d'envoi à la réverbération du signal de sortie du multi-effet. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet de réverbération, réglez ce paramètre sur 0.

Réglage: 0~127

CHO (Chorus On/Off) ◆

Active/coupe le chorus.

Réglage: CHO (OFF), CHO (ON)

CHO Type (Chorus Type)

Ce paramètre permet de sélectionner un des 8 effets chorus disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres chorus, voyez **"Paramètres de Chorus"** (p. 170).

Réglage: 00 (coupé) ~ 08

CHO Master Level (Chorus Master Level) ★

Détermine le niveau de sortie du signal avec chorus.

Réglage: 0~127

CHO To REV (Chorus Reverb Send Level)

Détermine le niveau d'envoi à la réverb du signal de sortie du chorus. Si vous ne voulez pas ajouter d'effet de réverbération, réglez ce paramètre sur 0.

Réglage: 0~127

REV (Reverb On/Off) ◆

Active/coupe la réverbération.

Réglage: REV (OFF), REV (ON)

REV Type (Reverb Type)

Ce paramètre permet de sélectionner une des 10 réverbérations disponibles. Pour en savoir plus sur la réverb, voyez **"Paramètres de Reverb"** (p. 171).

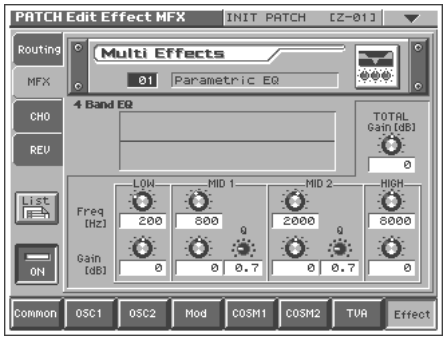
Réglage: 00 (coupé) ~ 10

REV Master Level (Reverb Master Level) ★

Détermine le niveau de sortie du signal avec réverbération.

Réglage: 0~127

MFX



MFX Type

Ce paramètre permet de sélectionner un des 41 multi-effets disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres des multi-effets, voyez **"Paramètres des multi-effets MFX"** (p. 148).

Réglage: 00 (Thru) ~ 41

Cet écran permet d'éditer les paramètres du multi-effet sélectionné sous MFX Type. Pour en savoir plus sur les paramètres éditables, voyez **"Paramètres des multi-effets MFX"** (p. 148).

IDEE

Touchez <List> pour afficher la fenêtre MFX List et y sélectionner un multi-effet.

CHO

CHO Type (Chorus Type)

Ce paramètre permet de sélectionner un des 8 effets chorus disponibles. Pour en savoir plus sur les paramètres chorus, voyez **"Paramètres de Chorus"** (p. 170).

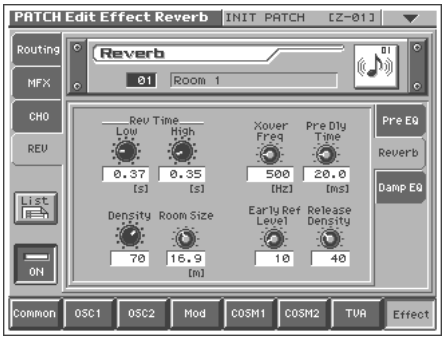
Réglage: 00 (coupé) ~ 08

Cet écran permet d'éditer les paramètres de l'effet chorus sélectionné sous CHO Type. Pour en savoir plus sur les paramètres éditables, voyez **"Paramètres de Chorus"** (p. 170).

IDEE

Touchez <List> pour afficher la fenêtre Chorus List et y sélectionner un effet chorus.

REV



REV Type (Reverb Type)

Ce paramètre permet de sélectionner une des 10 réverbérations disponibles. Pour en savoir plus sur la réverb, voyez **"Paramètres de Reverb"** (p. 171).

Réglage: 00 (coupé) ~ 10

Cet écran permet d'éditer les paramètres de la réverbération sélectionnée sous REV Type. Pour en savoir plus sur les paramètres éditables, voyez **"Paramètres de Reverb"** (p. 171).

IDEE

Touchez <List> pour afficher la fenêtre Reverb List et y sélectionner la réverbération voulue.

Réglages de zone (Zone)

Le V-Synth permet de diviser le clavier afin de créer jusqu'à 16 zones auxquelles vous pouvez assigner un son différent.

MEMO

Les réglages de patch suivants s'appliquent à tous les sons assignés aux différentes zones.

- Paramètres communs au groupe (excepté Structure Type)
- Réglages de groupe d'effets pour les paramètres MFX, Chorus et Reverb Type ainsi que les réglages d'effets

Partage du clavier entre différents sons (Split)

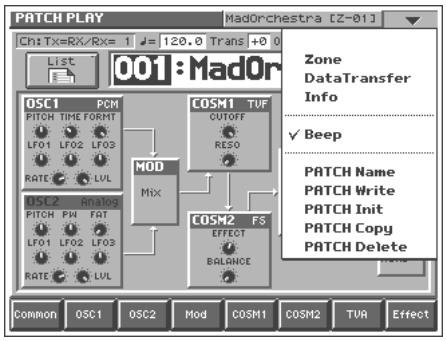
Un patch contenant des réglages pour piloter différents patches dans des zones distinctes du clavier est appelé **patch scindé** (Split). Voici comment créer un patch scindé.

1. **Affichez l'écran PATCH PLAY et sélectionnez le patch à modifier (p. 53).**

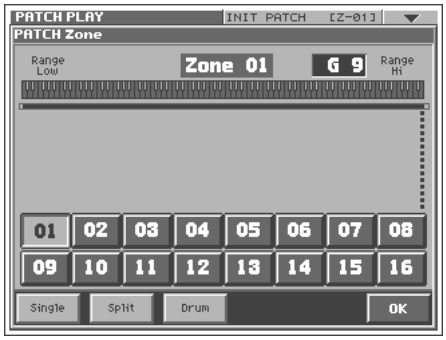
IDEE

Si vous voulez créer tous vos patches à partir de zéro au lieu de vous baser sur les patches disponibles, effectuez une **initialisation** (p. 65).

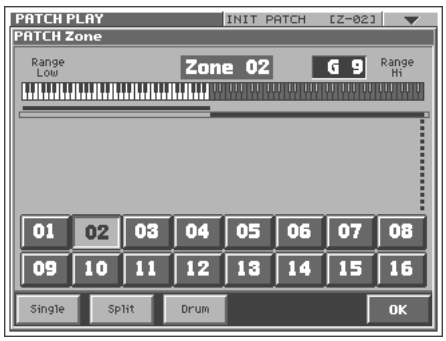
2. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Dans le menu déroulant, touchez <Zone>.**
   La fenêtre PATCH Zone apparaît.



4. **Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <Split>.**
   Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



5. **Touchez <01>.**
   La zone 01 est sélectionnée et la note la plus haute de la zone 01 s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

6. **Précisez le point de partage entre les zones 01 et 02. Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+][DEC/-] pour entrer le numéro de note. Vous pouvez aussi entrer le numéro de note en glissant le doigt vers la gauche ou la droite sur la représentation du clavier à l'écran.**

IDEE

Pour diviser le clavier en trois zones, diminuez la note la plus haute de la zone 02 et choisissez un point de partage entre les zones 02 et 03. En diminuant la note la plus élevée de la zone la plus haute, vous pouvez créer de nouvelles zones. Vous pouvez définir jusqu'à 16 zones.

7. **Touchez <OK>.**
   Les zones sont alors définies et vous retrouvez l'écran PATCH PLAY.

8. La zone 01 est sélectionnée. Choisissez le son que vous souhaitez assigner à la zone 01.

9. Une fois que vous avez assigné un son à la zone 01, faites de même pour la zone 02. Répétez les étapes 2 et 3 pour afficher la fenêtre PATCH Zone.

10. Touchez <02> puis <OK>.

La zone 02 est sélectionnée et vous retrouvez l'écran PATCH PLAY.

11. Maintenant que la zone 02 est sélectionnée, assignez-lui un son.

Cette procédure vous permet de créer un patch produisant différents sons de part et d'autre du point de partage (Split) défini à l'étape 6.

12. Pour sauvegarder le patch que vous venez de créer, utilisez la fonction Write (p. 66).

Créer un patch de batterie (Drum)

En divisant le clavier en 16 zones et en assignant un instrument de percussion à chaque zone, vous pouvez créer un patch vous permettant de jouer de la batterie. Un tel patch est appelé **patch de batterie**.

Le patch de batterie est constitué d'un groupe de sons d'instruments de percussion. Comme les sons de percussion ne permettent généralement pas de jouer des mélodies, vous n'avez pas besoin du clavier pour produire une gamme.

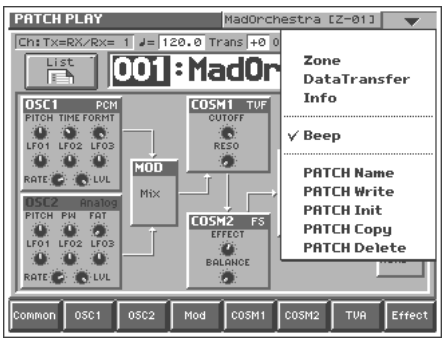
1. Affichez l'écran PATCH PLAY et sélectionnez le patch à modifier (p. 53).

IDEE

Si vous voulez créer tous vos patches à partir de zéro au lieu de vous baser sur les patches disponibles, effectuez une **initialisation** (p. 65).

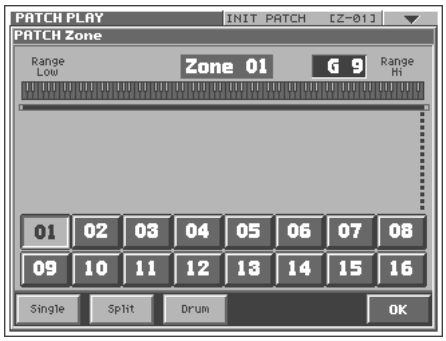
2. Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



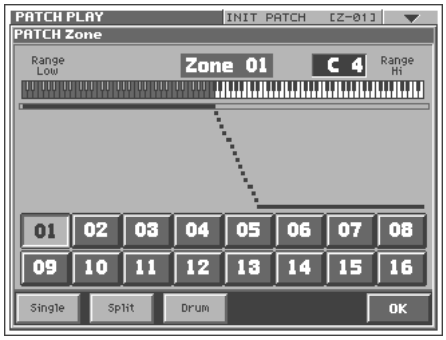
3. Dans le menu déroulant, touchez <Zone>.

La fenêtre PATCH Zone apparaît.



4. Dans la partie inférieure de l'écran, touchez <Drum>.

Une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



5. Pour changer le point de partage de chaque zone, voyez la procédure décrite dans la section précédente, "Partage du clavier entre différents sons (Split)".

6. Sélectionnez les sons (d'instruments de percussion) à assigner aux différentes zones. Pour savoir comment faire, voyez la procédure décrite dans la section précédente, "Partage du clavier entre différents sons (Split)".

Vous pouvez ainsi créer un patch produisant différents sons de percussion selon la zone où vous jouez.

7. Pour sauvegarder le patch que vous venez de créer, utilisez la fonction Write (p. 66).

Créer et éditer des échantillons (mode Sample)

Ce chapitre explique comment:

- Echantillonner (p. 87)
- Editer des échantillons (p. 96)
- Convertir des échantillons de sorte à pouvoir utiliser la fonction VariPhrase (Encoding) (p. 101)

☞ Pour en savoir plus sur le chargement des échantillons, voyez p. 117.

Echantillonnage

Réglages avant l'échantillonnage (qu'est-ce qu'un Template?)

Un Template ou gabarit d'échantillon est un ensemble de réglages d'échantillonnage (configuration, effets d'entrée et réglages de métronome décrits plus bas).

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 8 gabarits d'échantillonnage (Templates) différents. Pour échantillonner, il faut choisir un de ces huit gabarits.

A la sortie d'usine, vous disposez de huit gabarits préprogrammés.

☞ Pour en savoir davantage sur les réglages, voyez **"Procédure d'échantillonnage"** (p. 88).

MEMO Les gabarits d'échantillonnage (Templates) sont des réglages système (à l'exception de certains paramètres du métronome). Ils sont conservés même après la mise hors tension. Si vous souhaitez ramener les 8 gabarits d'échantillonnage à leurs réglages usine, faites appel à la fonction Factory Reset (p. 130).

Description des gabarits (Templates)

Les gabarits préprogrammés sont conçus pour différents réglages et effets d'entrée (pré-effets).

Mic	Echantillonnage mono par micro. Branchez un micro à l'entrée INPUT en face arrière et réglez le sélecteur GAIN sur "MIC".
Line	Echantillonnage stéréo à partir d'un CD. Branchez le lecteur CD aux entrées INPUT en face arrière et réglez le sélecteur GAIN sur "LINE".
Optical	Echantillonnage d'un signal numérique. Branchez votre appareil audio au connecteur OPTICAL IN en face arrière.
Resampl	Reproduction d'un échantillon sur le V-Synth et échantillonnage du résultat. Ce processus est appelé "rééchantillonnage" (resampling). Pour en savoir plus sur le rééchantillonnage, voyez p. 92.
Comp	Utilise le compresseur à l'entrée. L'échantillon est enregistré à partir des entrées INPUT en face arrière.
Limiter	Utilise le limiteur à l'entrée. L'échantillon est enregistré à partir des entrées INPUT en face arrière.
Noise-Sup	Utilise le suppresseur de bruit à l'entrée. L'échantillon est enregistré à partir des entrées INPUT en face arrière.
MIDI	Lance l'échantillonnage lorsqu'un séquenceur transmet une commande Start (message système temps réel: FA). L'échantillon est enregistré à partir des entrées INPUT en face arrière.

Réglages usine de chaque gabarit (Template)

Setup	Mic	Line	Optical	Resampl
SamplingType	1 (MIX)	0 (stéréo)	0 (stéréo)	0 (stéréo)
InputSource	0 (Analog)	0 (Analog)	1 (Optical)	3 (Resampling)
TriggerMode	0 (Manual)	2 (Level)	2 (Level)	3 (Note)
TriggerLevel	-12 (dB)	-12 (dB)	-24 (dB)	-12 (dB)
PreTrigger	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)
PreGain	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)
PreFxType	0 (off)	0 (off)	0 (off)	0 (off)
PreFxCS-Sus	0	0	0	0
PreFxCS-Atk	0	0	0	0
PreFxCS-Tone	0	0	0	0
PreFxCS-Lvl	0	0	0	0
PreFxLM-Thr	-48	-48	-48	-48
PreFxLM-Rel	0	0	0	0
PreFxLM-Rati	0	0	0	0
PreFxLM-Tone	0	0	0	0
PreFxLM-Lvl	0	0	0	0
PreFxNS-Thr	-60	-60	-60	-60
PreFxNS-Rel	0	0	0	0
CountIN	1 (1MES)	0 (0MES)	0 (0MES)	1 (1MES)
MetroType	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)

Configuration	Comp	Limiter	NoiseSup	MIDI
SamplingType	0 (stéréo)	0 (stéréo)	0 (stéréo)	0 (stéréo)
InputSource	0 (Analog)	0 (Analog)	0 (Analog)	0 (Analog)
TriggerMode	0 (Manual)	0 (Manual)	0 (Manual)	1 (MIDI)
TriggerLevel	-12 (dB)	-12 (dB)	-12 (dB)	-12 (dB)
PreTrigger	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)	0 (0msec)
PreGain	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)	0 (0dB)
PreFxType	1 (COMP)	2 (LIMIT)	3 (NS)	0 (off)
PreFxCS-Sus	64	0	0	0
PreFxCS-Atk	12	0	0	0
PreFxCS-Tone	0	0	0	0
PreFxCS-Lvl	0	0	0	0
PreFxLM-Thr	-48	-36	-48	-48
PreFxLM-Rel	0	80	0	0
PreFxLM-Rati	0	2	0	0
PreFxLM-Tone	0	0	0	0
PreFxLM-Lvl	0	0	0	0
PreFxNS-Thr	-60	-60	-30	-60
PreFxNS-Rel	0	0	22	0
CountIN	1 (1MES)	1 (1MES)	1 (1MES)	0 (0MES)
MetroType	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)	1 (REC)

Procédure d'échantillonnage

Voici comment amener un signal aux entrées pour l'échantillonner. Pour le rééchantillonnage, veuillez lire la section suivante.

Le V-Synth dispose des entrées suivantes.

- INPUT L, R (GAIN: MIC/LINE)
- DIGITAL AUDIO INTERFACE
  - OPTICAL IN
  - COAXIAL IN

Utilisez l'entrée qui correspond à vos besoins.

- Echantillonnage mono avec un micro → INPUT L, R (GAIN: MIC)
- Echantillonnage à partir d'une source analogique → INPUT L, R (GAIN: LINE)
- Echantillonnage à partir d'une source numérique → OPTICAL IN ou COAXIAL IN

NOTE

Notez qu'en fonction de la position des micros par rapport aux enceintes, vous pourriez obtenir un effet Larsen. Voici comment remédier à ce problème:

1. Changez l'orientation du ou des microphones.
2. Eloignez le ou les microphones des enceintes.
3. Diminuez le volume.

Lors de l'échantillonnage, veillez à régler correctement les deux paramètres suivants. S'ils sont mal réglés, vous risquez d'être surpris par le résultat de l'échantillonnage.

- Quel type d'échantillon enregistrez-vous? (stéréo ou mono)

  → A l'écran SAMPLING General, réglez le paramètre Sampling Type.
- De quelle entrée vous servez-vous pour l'échantillonnage? (sélectionnez l'entrée)

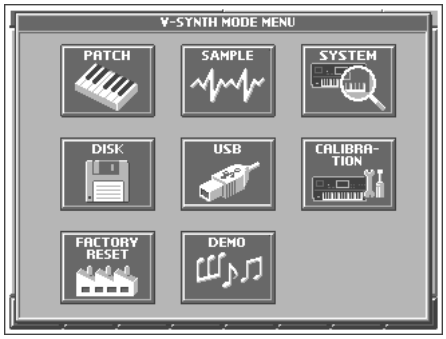
  → A l'écran SAMPLING General, réglez le paramètre Input Source.

MEMO

Si vous avez activé le métronome (p. 94), son signal est produit par la sortie DIRECT OUT durant l'échantillonnage. Le signal assigné à la sortie DIRECT OUT (p. 82) est, quant à lui, inaudible.

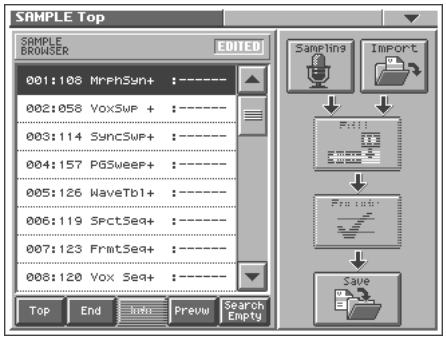
1. Appuyez sur [MODE].

La fenêtre V-SYNTH MODE MENU apparaît.



2. Touchez <SAMPLE>.

L'écran SAMPLE Top apparaît.



3. Sélectionnez l'endroit (le numéro d'échantillon) de destination.

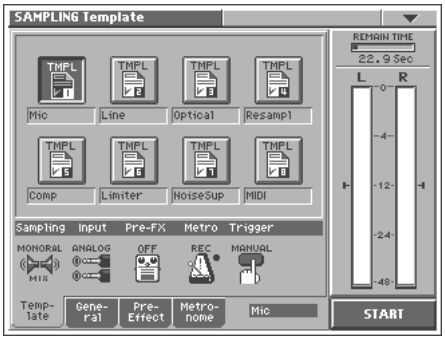
Amenez le curseur sur l'échantillon voulu. En principe, vous opterez pour un échantillon vide, dont le nom est encore "NO SAMPLE".

A cet écran, suivez les instructions suivantes.

- Sélectionnez un échantillon en le touchant directement.
- Changez le numéro par séries de huit en appuyant sur [◄][►].
- Changez le numéro par unités en touchant <▲><▼> situé à côté de la liste d'échantillons, en appuyant sur [▲][▼][INC/+][DEC/-]ou en tournant la molette VALUE.
- Faites défiler la liste d'échantillons en glissant sur la barre de défilement vers le bas ou vers le haut.
- Pour sélectionner le premier échantillon, touchez <Top>.
- Pour sélectionner le dernier échantillon, touchez <End>.
- Affichez les informations concernant l'échantillon sélectionné en touchant <Info> (p. 95). Ces informations n'apparaissent toutefois pas pour les échantillons usine.
- Ecoutez l'échantillon sélectionné en touchant <Prevw>.
- Si vous touchez <Search Empty>, vous sautez au premier échantillon "NO SAMPLE" suivant l'échantillon actuellement sélectionné.

4. Touchez <Sampling>.

L'écran SAMPLING Template apparaît.



5. Touchez <TMPL 1>–<TMPL 8> pour sélectionner un gabarit d'échantillonnage.

Si vous voulez modifier les réglages du gabarit d'échantillonnage sélectionné, effectuez les étapes 6~8.

6. Touchez un des onglets dans le bas de l'écran pour afficher l'écran d'édition correspondant.

<General>: Configuration (p. 92)

<Pre-Effect>: Réglages des pré-effets (effets à l'entrée) (p. 93)

<Metronome>: Réglages du métronome (p. 94)

☞ Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez la page de référence indiquée.

7. Lorsqu'un des écrans d'édition est affiché, il suffit de toucher l'écran tactile pour régler les paramètres.

☞ Pour en savoir davantage sur l'utilisation de l'écran tactile, voyez **"Opérations élémentaires sur l'écran tactile"** (p. 51).

8. Lorsque l'édition d'un paramètre exige que vous entriez une valeur, amenez le curseur sur le cadre de valeur du paramètre. Réglez ensuite la valeur avec la molette VALUE ou [INC/+][DEC/-]. Vous pouvez aussi modifier une valeur d'un glissement de doigt sur l'écran.

9. Réglez le niveau d'échantillonnage.

Réglez le volume sur l'appareil générant le signal.

Lorsque vous échantillonnez via les entrées INPUT, réglez le niveau en actionnant la commande INPUT en face avant ou en réglant le sélecteur GAIN en face arrière.

Si vous échantillonnez à partir d'un connecteur DIGITAL AUDIO INTERFACE IN, servez-vous de la configuration (Setup) Pre-gain (p. 93) ou des réglages de pré-effet Output Level (p. 94) pour ajuster le niveau.

10. Touchez <START> pour lancer l'échantillonnage.

La façon dont l'échantillonnage démarre dépend du mode de déclenchement (Trigger Mode) choisi à l'écran SAMPLING General.

Avec l'option "MANUAL", l'échantillonnage commence après un décompte dont le nombre de mesures est spécifié par le paramètre Count-In du métronome.

Avec l'option "MIDI", l'échantillonnage démarre en même temps que le séquenceur (message système en temps réel: FA). L'échantillonnage commence à la réception du message Start.

Avec l'option "LEVEL", l'échantillonnage attend un signal d'entrée. L'échantillonnage démarre lorsque le signal d'entrée excède le niveau spécifié par le paramètre Trigger Level (niveau de déclenchement) (p. 93).

Avec l'option "NOTE", l'échantillonnage démarre quand vous jouez sur le clavier ou à la réception d'un message de note.

IDEE

Si vous avez choisi "MIDI" ou "LEVEL", vous pouvez toucher une fois de plus <START> pour lancer l'échantillonnage sans attendre le démarrage du séquenceur ou un signal d'entrée.

MEMO

Dans la fenêtre SAMPLING, "Remain Time" indique le temps (en secondes) encore disponible pour l'échantillonnage.

NOTE

Si la mémoire est pleine, l'échantillonnage s'arrête. Dans ce cas, effacez des échantillons dont vous n'avez plus besoin (p. 92).

11. A la fin de l'échantillonnage, touchez <STOP>.

L'écran affiche "COMPLETED!". Touchez <PREVIEW> pour écouter votre échantillon et vous assurer que l'enregistrement est conforme à vos attentes.

12. La suite des opérations dépend de ce que vous voulez faire.

<Cancel>: Annuler l'échantillon que vous venez d'enregistrer et revenir à l'écran SAMPLING Template.

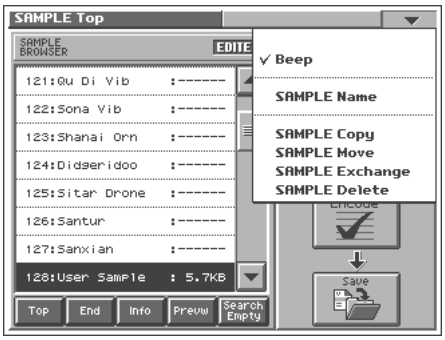
<Decide>: Finaliser l'échantillon que vous venez d'enregistrer et l'entrer dans la liste d'échantillons.

<RETRY>: Annuler l'échantillon que vous venez d'enregistrer et recommencer l'échantillonnage.

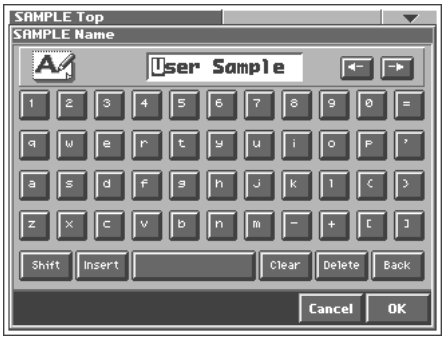
Attribuer un nom à un échantillon (SAMPLE Name)

Donnez un nom à l'échantillon. Le nom peut contenir jusqu'à 12 caractères.

1. **Affichez l'écran SAMPLE Top et sélectionnez l'échantillon à nommer (p. 88).**
2. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Dans le menu déroulant, touchez <SAMPLE Name>.**
   La fenêtre SAMPLE Name apparaît.



4. **Touchez les touches alphabétiques ou numériques affichées à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte.**
   Les touches affichées à l'écran ont les fonctions suivantes.
   <←><→>: Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.
   <SHIFT>: Utilisez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.
   <Insert>: Utilisez ce bouton pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.
   <Clear>: Efface tous les caractères du cadre de texte.
   <Delete>: Efface le caractère à l'emplacement du curseur.
   <Back>: Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.

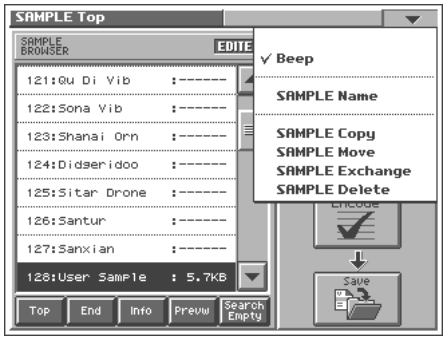
IDEE

Vous pouvez aussi déplacer le curseur en appuyant sur les boutons de curseur [◄][►]. Une pression sur [▲] transforme le caractère situé à l'emplacement du curseur en majuscule tandis qu'une pression sur [▼] le transforme en minuscule.

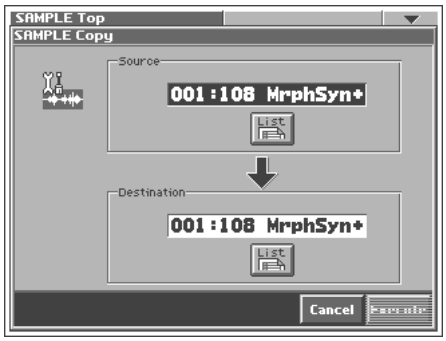
5. **Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour confirmer le nom de l'échantillon.**

Copier un échantillon (SAMPLE Copy)

1. **Affichez l'écran SAMPLE Top (p. 88).**
2. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Dans le menu déroulant, touchez <SAMPLE Copy>.**
   La fenêtre SAMPLE Copy apparaît.



4. **Amenez le curseur sur "Source" et sélectionnez le numéro de l'échantillon source.**
5. **Amenez le curseur sur "Destination" et sélectionnez le numéro de l'échantillon de destination.**

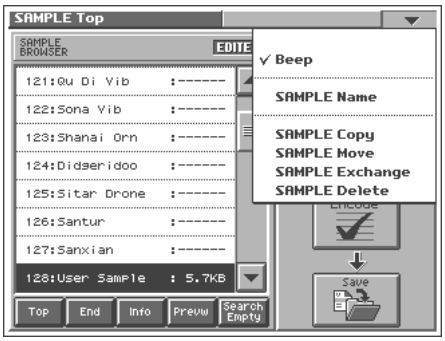
IDEE

Touchez <List> pour afficher la fenêtre Sample List et y sélectionner l'échantillon voulu.

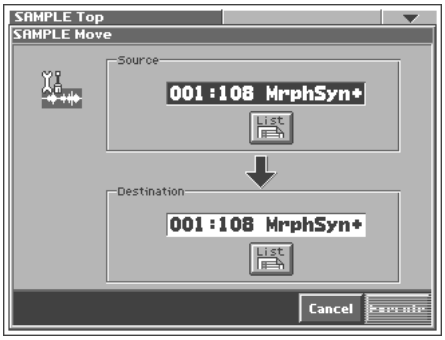
6. **Touchez <Execute> pour effectuer la copie.**
7. **Appuyez sur [EXIT].**
   La fenêtre SAMPLE Copy se referme.

Déplacer un échantillon (SAMPLE Move)

1. **Affichez l'écran SAMPLE Top (p. 88).**
2. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Dans le menu déroulant, touchez <SAMPLE Move>.**
   La fenêtre SAMPLE Move apparaît.



4. **Amenez le curseur sur "Source" et sélectionnez le numéro de l'échantillon source.**
5. **Amenez le curseur sur "Destination" et sélectionnez le numéro de l'échantillon de destination.**

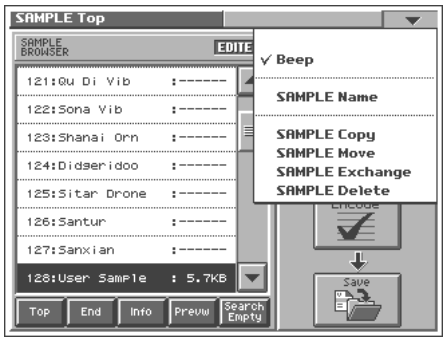
IDEE

Touchez <List> pour afficher la fenêtre Sample List et y sélectionner l'échantillon voulu.

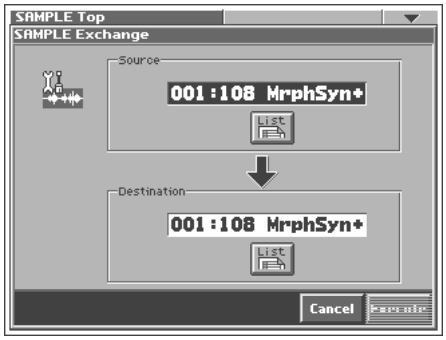
6. **Touchez <Execute> pour effectuer le déplacement.**
7. **Appuyez sur [EXIT].**
   La fenêtre SAMPLE Move se referme.

Echanger un échantillon (SAMPLE Exchange)

1. **Affichez l'écran SAMPLE Top (p. 88).**
2. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Dans le menu déroulant, touchez <SAMPLE Exchange>.**
   La fenêtre SAMPLE Exchange apparaît.



4. **Amenez le curseur sur "Source" et sélectionnez le numéro de l'échantillon source.**
5. **Amenez le curseur sur "Destination" et sélectionnez le numéro de l'échantillon de destination.**

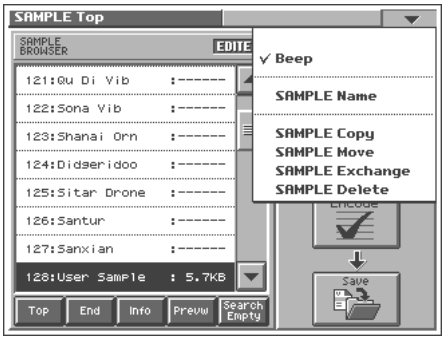
IDEE

Touchez <List> pour afficher la fenêtre Sample List et y sélectionner l'échantillon voulu.

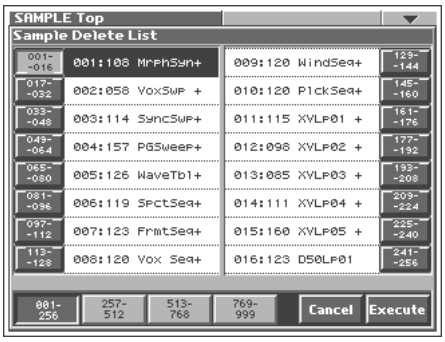
6. **Touchez <Execute> pour effectuer l'échange.**
7. **Appuyez sur [EXIT].**
   La fenêtre SAMPLE Exchange se referme.

Effacer un échantillon (SAMPLE Delete)

1. **Affichez l'écran SAMPLE Top (p. 88).**
2. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Dans le menu déroulant, touchez <SAMPLE Delete>.**
   La fenêtre SAMPLE Delete List apparaît.



4. **Dans la liste, sélectionnez l'échantillon à effacer.**
   Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+][DEC/-] pour sélectionner un échantillon. Vous pouvez aussi sélectionner un échantillon en le touchant à l'écran.

IDEE

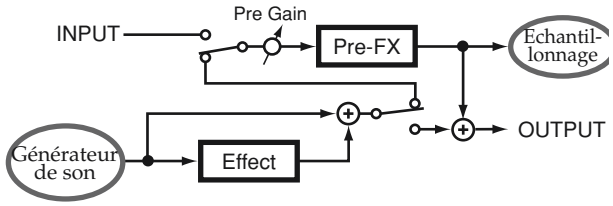
Chaque écran de la fenêtre SAMPLE Delete List affiche un groupe de 16 échantillons. Pour avoir accès à d'autres échantillons, touchez <017-032>–<241-256>, de part et d'autre de l'écran. Pour avoir accès à des échantillons d'un numéro plus élevé, touchez <257-512>–<769-999>, dans le bas de l'écran.

5. **Touchez <Execute>.**
   L'échantillon sélectionné est effacé.
6. **Pour effacer d'autres échantillons, répétez les étapes 3 et 4.**
7. **Appuyez sur [EXIT].**
   La fenêtre SAMPLE Delete List se referme.

Rééchantillonnage (Resampling)

Le V-Synth peut rééchantillonner des échantillons de sa mémoire interne. Cette opération s'appelle **rééchantillonnage (resampling)**. En réalité, l'instrument échantillonne les signaux des sorties MAIN OUT L(MONO), R en face arrière.

Vous pouvez ainsi échantillonner plusieurs échantillons joués simultanément pour n'en faire qu'un seul échantillon. Cela vous permet d'économiser des voix.



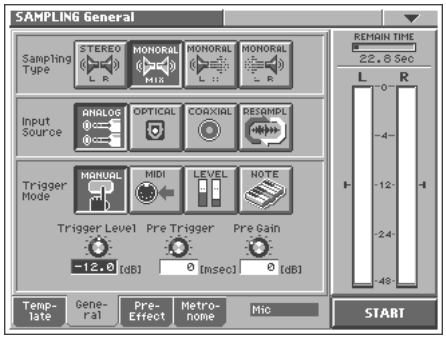
Avant de passer en mode de rééchantillonnage (Resampling), effectuez les réglages nécessaires pour produire les échantillons à rééchantillonner.

La procédure de rééchantillonnage est pratiquement identique à celle de l'échantillonnage décrite plus haut. Notez cependant les points suivants.

- A l'écran SAMPLING General, réglez le paramètre "Input Source" sur "RESAMPL".
- Pour régler le niveau d'échantillonnage, ajustez le gain d'entrée avec le paramètre Pre-gain (p. 93) et le niveau de sortie du pré-effet avec le paramètre Output Level de la page Sampling Pre-Effect (p. 93).

Configuration

SAMPLING General



Sampling Type

Sélectionne le type d'échantillonnage.

Réglage

STEREO L R: Echantillonnage en stéréo.

MONORAL MIX: Mixage des signaux des entrées L et R et échantillonnage en mono.

MONORAL L: Echantillonnage du signal de l'entrée L en mono.

MONORAL R: Echantillonnage du signal de l'entrée R en mono.

Input Source

Sélection de l'entrée à échantillonner.

Réglage

ANALOG: Entrées INPUT

OPTICAL: Connecteur OPTICAL IN

COAXIAL: Connecteur COAXIAL IN

RESAMPL: Rééchantillonnage. Les signaux présents aux sorties MAIN OUT L(MONO) et R sont échantillonnés.

Trigger Mode

Détermine le mode de déclenchement de l'échantillonnage.

Réglage

MANUAL: L'échantillonnage débute lorsque vous touchez <START>.

MIDI: Lance l'échantillonnage lorsqu'un séquenceur transmet une commande Start (message système temps réel: FA).

LEVEL: L'échantillonnage démarre lorsque le signal d'entrée excède le niveau spécifié par le paramètre Trigger Level.

NOTE: L'échantillonnage démarre quand vous jouez sur le clavier ou à la réception d'un message de note.

Trigger Level

Le niveau de déclenchement détermine le niveau d'entrée à partir duquel l'échantillonnage commence lorsque le paramètre Trigger Mode est réglé sur "LEVEL". Le niveau de déclenchement est indiqué par " ⊢ " et " ⊣ " dans le vumètre de la partie droite de l'écran.

Réglage: -∞–00 dB

NOTE

Si Trigger Mode a un autre réglage que "LEVEL", le paramètre Trigger Level reste sans effet.

Pre Trigger

Une fois que le signal de déclenchement de l'échantillonnage a été reçu, les données reçues avant ce déclenchement, sur un laps de temps fixé par ce paramètre, sont ajoutées aux données échantillonnées. Lorsque Trigger Mode est réglé sur "LEVEL", il peut arriver que la section initiale de l'échantillon soit perdue; ce paramètre permet alors de la récupérer.

Réglage: 0~1000 msec

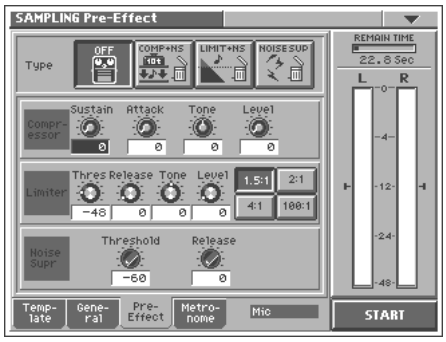
Pre Gain

Règle le gain d'entrée. Ce réglage s'applique aux signaux de toutes les entrées. Il s'applique donc également aux signaux rééchantillonnés. Des valeurs positives augmentent le niveau d'entrée tandis que des valeurs négatives le diminuent.

Réglage: -12 ~ +36dB

Réglages des pré-effets (effets à l'entrée)

SAMPLING Pre-Effect



Vous disposez de trois effets à l'entrée: compresseur, limiteur et suppresseur de bruit. Ces effets permettent de régler le niveau du signal échantillonné.

Compressor:

Atténue les crêtes de signal, accentue les bas niveaux et aplanit les fluctuations du volume global.

Limiter:

Cet effet permet de comprimer les signaux dont le niveau dépasse le seuil défini afin d'empêcher toute saturation du son.

Noise suppressor:

Cet effet ne touche pas au signal original mais étouffe le bruit audible durant les silences.

Type (Pre-Effect Type)

Réglage

OFF: Aucun pré-effet n'est utilisé.

COMP+NS: Le compresseur et le suppresseur de bruit sont disponibles.

LMT+NS: Le limiteur et le suppresseur de bruit sont disponibles.

NS: Le suppresseur de bruit est disponible.

■ Compresseur

Sustain

Détermine le temps nécessaire pour amener le volume d'un signal de bas niveau à un volume fixé.

Réglage: 0~127

Attack (temps d'attaque)

Détermine le temps d'attaque du signal d'entrée.

Réglage: 0~127

Tone

Règle la qualité tonale du compresseur.

Réglage: –50~+50

Level (niveau de sortie)

Détermine le niveau de sortie.

Réglage: 0 ~ +24 dB

■ Limiteur

Thres (niveau seuil)

Règle le niveau seuil (Threshold) à partir duquel le limiteur est actif.
Réglage: -60~0 dB

Release (temps de relâchement)

Détermine le temps entre le moment où le niveau d'entrée descend sous le niveau seuil et la coupure du limiteur.
Réglage: 0~127

Tone

Règle la qualité tonale du limiteur.
Réglage: -50– +50

Level (niveau de sortie)

Détermine le niveau de sortie.
Réglage: 0 ~ +24 dB

Ratio

Détermine le taux de compression.
Réglage: 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1

■ Suppresseur de bruit

Threshold (niveau seuil)

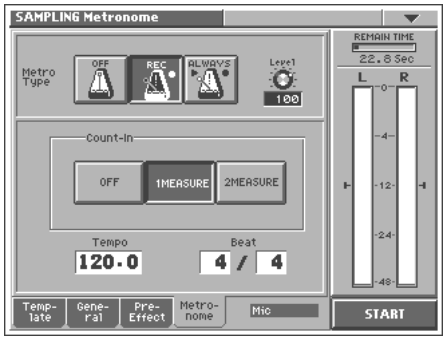
Spécifie le niveau seuil à partir duquel le suppresseur de bruit est actif. Quand le signal tombe sous le seuil défini, il est coupé par le suppresseur de bruit.
Réglage: -60~0 dB

Release (temps de relâchement)

Règle l'intervalle entre le déclenchement du suppresseur de bruit et le moment où le volume atteint "0".
Réglage: 0~127

Réglages du métronome

Métronome



Metro Type (type de métronome)

Permet de spécifier quand le métronome doit fonctionner.
Réglage
OFF: Le métronome est coupé.
REC: Le métronome n'est audible que durant l'échantillonnage.
ALWAYS: Le métronome est audible chaque fois que vous échantillonnez (y compris durant les préparatifs pour l'échantillonnage).

Level (volume du métronome)

Détermine le volume du métronome.
Réglage: 0~127

Count In

Spécifie le nombre de mesures du décompte avant l'échantillonnage.
Réglage
OFF: Pas de décompte.
1MEASURE: Décompte d'une mesure.
2MEASURE: Décompte de deux mesures.

NOTE
Si Trigger Mode a un autre réglage que "MANUAL", ce paramètre reste sans effet.

Tempo

Détermine le tempo du métronome.
Réglage: 20.0–250.0

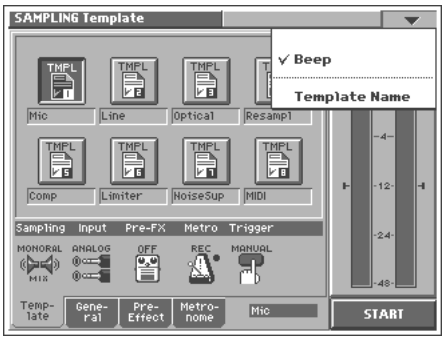
Beat (type de mesure)

Détermine le type de mesure (armure de temps) du métronome.
Réglage
Numérateur: 1~31
Dénominateur: 2, 4, 8, 16, 32

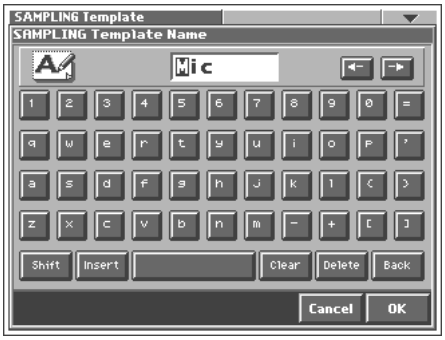
Assigner un nom à un gabarit (Template Name)

Vous pouvez attribuer un nom comptant jusqu'à 12 caractères au gabarit.

1. **Affichez l'écran SAMPLING Template et sélectionnez le gabarit à nommer (p. 88).**
2. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



3. **Dans le menu déroulant, touchez <Template Name>.**
   La fenêtre SAMPLING Template Name apparaît.



4. **Touchez les touches alphabétiques ou numériques affichées à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte.**
   Les touches affichées à l'écran ont les fonctions suivantes.
   <←><→>: Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.
   <SHIFT>: Activez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.
   <Insert>: Activez ce bouton pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.
   <Clear>: Efface tous les caractères du cadre de texte.
   <Delete>: Efface le caractère à l'emplacement du curseur.
   <Back>: Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.

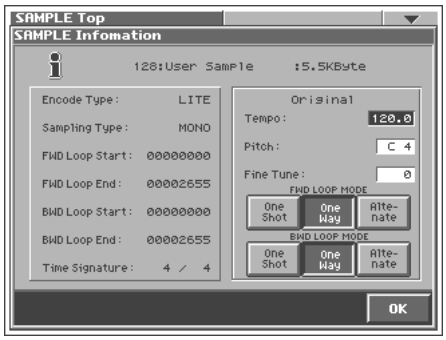
IDEE

Vous pouvez aussi déplacer le curseur en appuyant sur les boutons de curseur [◄][►]. Une pression sur [▲] transforme le caractère situé à l'emplacement du curseur en majuscule tandis qu'une pression sur [▼] le transforme en minuscule.

5. **Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour confirmer le nom du gabarit.**

Informations sur les échantillons

1. **Affichez l'écran SAMPLE Top (p. 88).**
2. **Touchez <Info>.**
   L'écran SAMPLE Information apparaît.



L'écran SAMPLE Information affiche les données suivantes concernant l'échantillon.

- Type d'encodage (p. 102)
- Type d'échantillonnage (p. 92)
- Localisation des points de boucle (Loop Start, Loop End) (p. 100)
- Type de mesure (Time Signature) (p. 101)
- Tempo original (p. 101)
- Hauteur (Pitch) originale
- Accord fin (Fine Tune) original

MEMO

Les paramètres Original Tempo, Original Pitch et Original Fine Tune peuvent être modifiés à cet écran.

NOTE

Si vous souhaitez entrer un tempo original avec précision, effectuez les réglages à l'écran d'édition des échantillons (p. 101).

Original Pitch

Spécifie la note produisant l'échantillon à la hauteur à laquelle il a été échantillonné

Réglage: C-1 (0)~G9 (127)

Original Fine Tune

Règle la hauteur par pas d'un centième de demi-ton (1 cent) sur une plage de 50 cents vers le haut ou vers le bas.

Réglage: -50~+50

3. **Quand vous avez lu toutes les informations voulues, touchez <OK> pour fermer la fenêtre.**

LOOP MODE

One Shot: L'échantillon n'est pas mis en boucle, quel que soit le réglage du commutateur Loop (p. 75) du patch.

One Way: Si le commutateur Loop (p. 75) du patch est activé, l'échantillon se met en boucle vers l'avant entre les points "LOOP START" et "LOOP END".

Alternate: Si le commutateur Loop (p. 75) du patch est activé, l'échantillon se met en boucle alternativement vers l'avant et vers l'arrière entre les points "LOOP START" et "LOOP END".

Importer un échantillon

Pour importer des échantillons, vous ferez appel à l'écran Disk Save Project du mode Disk.

1. **Affichez l'écran SAMPLE Top (p. 88).**
2. **Touchez<Import>.**
   Affichez l'écran DISK Import Files en mode Disk.

☞ Pour en savoir davantage sur les opérations de cet écran, voyez **"Importer des patches ou des fichiers de forme d'onde (Import Files)"** (p. 117).

Editer un échantillon

Une fois l'échantillonnage terminé, vous pouvez éditer l'échantillon. Vous pouvez également éditer des échantillons externes que vous avez chargés (p. 117).

Durant l'édition d'un échantillon, touchez <PREVIEW> pour écouter le résultat de vos modifications.

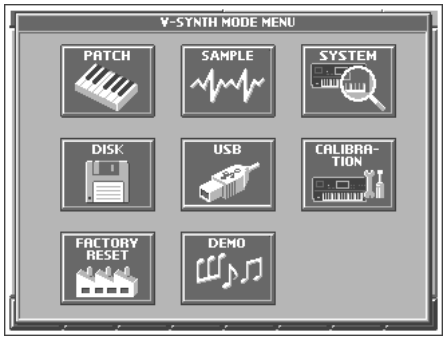
NOTE

- Lorsque les écrans d'édition sont affichés, vous n'entendez rien quand vous jouez sur le clavier.
- Il est impossible d'éditer plusieurs échantillons simultanément.
- A quelques exceptions près, l'édition d'un échantillon encodé élimine les données d'encodage. Dans ce cas, recommencez l'encodage (p. 101).
- Vous ne pouvez pas éditer les formes d'onde préprogrammées en usine (Preset) .

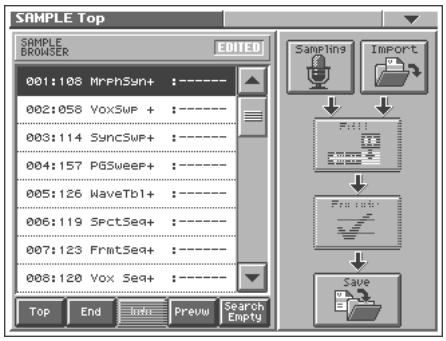
Procédure d'édition commune

Afficher l'écran Sample Edit.

1. **Appuyez sur [MODE].**
   La fenêtre V-SYNTH MODE MENU apparaît.



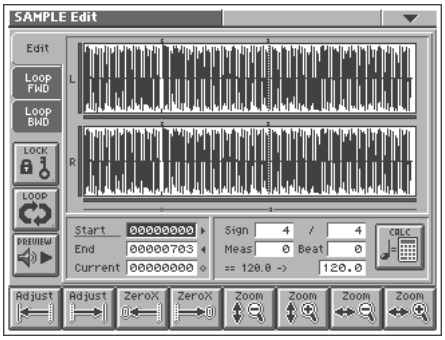
2. **Touchez <SAMPLE>.**
   L'écran SAMPLE Top apparaît.



3. **Sélectionnez l'échantillon à éditer.**
   Pour savoir comment effectuer cette sélection, voyez **"Procédure d'échantillonnage"** (p. 88).

4. Touchez <Edit>.

L'écran SAMPLE Loop FWD apparaît.



5. Touchez un des onglets à gauche de l'écran pour sélectionner l'écran d'édition voulu.

<Edit>: Editer l'échantillon de la région spécifiée (p. 98)

<Loop FWD>: Spécifier la plage de boucle pour une reproduction vers l'avant (p. 100)

<Loop BWD>: Spécifier la plage de boucle pour une reproduction vers l'arrière (p. 100)

☞ Pour en savoir plus sur chaque opération d'édition, voyez la page correspondante.

6. Lorsque l'édition est terminée, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran SAMPLE Top.

Fonctions communes à tous les écrans d'édition

Paramètres "Start", "End" et "Current"

Le V-Synth utilise sept paramètres de localisation au sein d'un échantillon.

Sample Start: Début de l'échantillon

Sample End: Fin de l'échantillon

Loop Start, **Loop End:** Quand la fonction Loop Play est activée (ON), la région située entre ces deux points est reproduite en boucle.

Edit Start, **Edit End:** L'édition porte sur la région située entre ces deux points.

Current: Indique la position actuellement sélectionnée de l'échantillon.

Amenez le curseur sur "Start", "End" ou "Current" pour sélectionner le point à spécifier. Entrez ensuite la position avec la molette VALUE, les boutons [INC/+][DEC/-] ou en faisant glisser le doigt sur l'échantillon à l'écran.

MEMO
- La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est contrastée à l'écran.
- Si Current = Loop/Edit Start, un déplacement de la position Loop/Edit Start change également la position Current.

NOTE
Il est impossible d'amener la position Loop/Edit Start à droite de Loop/Edit End.

(LENGTH LOCK)

Cette fonction verrouille la longueur séparant le point Start et le point End de l'échantillon. C'est pratique pour trouver la bonne région lorsque vous connaissez à l'avance la longueur de l'échantillon dont vous avez besoin.

Une fois la longueur verrouillée, vous pouvez actionner la molette VALUE, les boutons [INC/+] [DEC/-] ou faire glisser le doigt sur l'échantillon à l'écran pour ajuster les points Start et End tout en conservant la distance spécifiée entre ces points.

IDEE
Vous pouvez aussi utiliser la fonction Adjust (p. 97) ou Zero Cross Search (p. 98) quand la longueur de l'échantillon est verrouillée.

(LOOP)

Active/coupe la reproduction en boucle. Activez cette fonction si la boucle spécifiée à l'écran Loop FWD/BWD doit être reproduite de façon répétée.

(PREVIEW)

Cette fonction permet d'écouter l'échantillon. Durant la reproduction, vous pouvez toucher à nouveau ce bouton pour arrêter la reproduction.

(Adjust)

A l'écran Loop FWD/BWD, la fonction Adjust déplace les points Loop Start, Loop End ou Current à la position la plus proche parmi les positions suivantes 1~5.

Aux écrans d'édition, la fonction Adjust déplace les points Edit Start, Edit End ou Current à la position la plus proche parmi les positions suivantes 1~7.

1 Début de l'échantillon (Sample Start)
2 Fin de l'échantillon (Sample End)
3 Début de la boucle (Loop Start)
4 Fin de la boucle (Loop End)
5 Position actuelle (Current)
6 Début de la plage d'édition (Edit Start)
7 Fin de la plage d'édition (Edit End)

Amenez le curseur sur la position à ajuster ("Start", "End" ou "Current") et touchez ◀ ou ▶.

◀ déplace la position vers la gauche tandis que ▶ la déplace vers la droite.

MEMO
A l'écran SAMPLE Encode (p. 101), vous déplacez la position Current vers l'événement le plus proche.

IDEE
Si vous souhaitez toucher <PREVIEW> pour écouter le résultat de vos modifications, vous pouvez sauter ainsi à la position voulue.

NOTE
Il peut arriver que rien ne se produise suite à la relation existant entre certains points ou au verrouillage de longueur.

(Recherche de valeur zéro)

Cette fonction recherche les endroits où l'échantillon a une valeur zéro. Lorsque vous voulez définir des points de boucle ou découper un échantillon, choisissez des endroits où l'échantillon a une valeur zéro pour éviter tout bruit durant la reproduction de l'échantillon.

Amenez le curseur sur le point ("Start", "End" ou "Current") pour lequel vous voulez trouver une valeur zéro et touchez ou . effectue la recherche vers la gauche tandis que recherche vers la droite.

(Zoom)

Cette fonction agrandit ou rétrécit l'échantillon affiché.

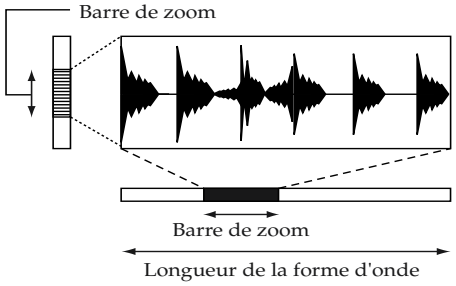
Dans tout écran affichant l'échantillon, vous pouvez toucher les boutons suivants pour agrandir ou rétrécir l'échantillon.

: Rétrécit verticalement

: Agrandit verticalement

: Rétrécit horizontalement

: Agrandit horizontalement



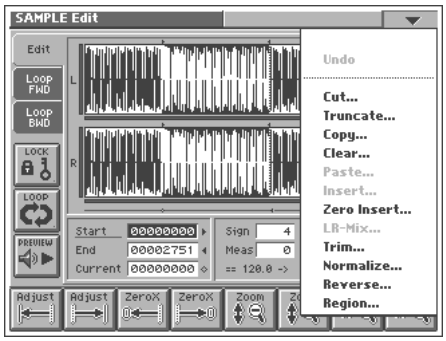
La barre de zoom verticale indique l'agrandissement vertical de l'échantillon. La barre de zoom horizontale indique l'agrandissement horizontal de l'échantillon et montre la position actuelle. Plus l'agrandissement est important, plus la barre de zoom devient étroite.

Editer la région spécifiée de l'échantillon

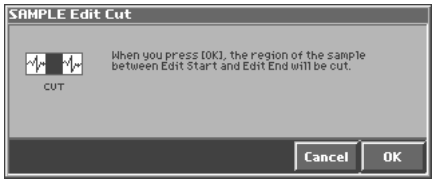
Vous pouvez définir une région de l'échantillon et la modifier en coupant ou en copiant des données.

Opérations élémentaires

1. **Affichez l'écran SAMPLE Edit (p. 96).**
2. **Définissez la plage d'édition (Edit Start–Edit End) ou la position actuelle (Current) (p. 97).**
3. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



4. **Dans le menu déroulant, touchez la fonction d'édition souhaitée.**
   Une fenêtre vous demande confirmation.



MEMO

Certaines fonctions d'édition nécessitent l'entrée d'une valeur numérique. Pour en savoir plus, voyez les descriptions des différentes fonctions d'édition plus loin.

5. **Touchez <OK> pour effectuer l'opération.**

IDÉE

- Si vous désirez annuler l'opération, touchez <Cancel>.
- En touchant "Undo" dans le menu déroulant, vous retrouvez l'état antérieur à l'exécution de l'opération.

6. **Si vous souhaitez conserver vos changements, sauvegardez-les avec la fonction Save (p. 104).**

Fonctions d'édition des échantillons

Cut

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est coupée.

Truncate

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est conservée et le reste de l'échantillon est effacé.

Copy

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est copiée.

Clear

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est ramenée à la valeur zéro.

Paste

Les données copiées sont collées à partir de la position actuelle.

NOTE

S'il existe des données après la position actuelle, elles sont écrasées par les données collées.

Insert

Les données copiées sont insérées à la position actuelle.

IDEE

Vous pouvez couper, coller et insérer des données d'un échantillon dans un autre. Lorsque la copie est terminée, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran SAMPLE Top. Sélectionnez un autre échantillon, affichez l'écran SAMPLE Edit et collez ou insérez les données.

Zero Insert

Insère un silence à la position actuelle. Cette fonction peut aussi servir à allonger un échantillon pour atteindre un nombre précis de mesures et de temps.

La fenêtre SAMPLE Edit Zero Insert permet de spécifier la longueur du silence à insérer. Ce réglage s'exprime en nombre d'échantillons. Les données du V-Synth sont considérées comme des données de 44,1 kHz, ce qui signifie qu'une seconde contient 44.100 échantillons de données.

IDEE

Si, par exemple, vous voulez insérer une seconde de silence, entrez "44100" et exécutez la fonction Zero Insert.

NOTE

Si la mémoire résiduelle est trop réduite, il peut être impossible d'exécuter les fonctions Copy, Paste, Insert ou Zero Insert. Dans ce cas, effacez des échantillons dont vous n'avez plus besoin (p. 92).

LR-Mix

L'échantillon stéréo est mixé sur le canal gauche et converti en échantillon mono. En mode mono, l'échantillon requiert moins de mémoire. Cette opération permet aussi d'économiser des voix.

Trim

Si le début et la fin d'un échantillon ont des valeurs autres que zéro, il y aura du bruit lors de la reproduction. La fonction Trim ramène les valeurs du début et de la fin de l'échantillon à zéro.

La fenêtre SAMPLE Edit Trim permet de spécifier la longueur de la section ramenée à zéro. Ce réglage s'exprime en nombre d'échantillons. Les données du V-Synth sont considérées comme des données de 44,1 kHz, ce qui signifie qu'une seconde contient 44.100 échantillons de données.

IDEE

Imaginons, par exemple, une remise à zéro de 100 échantillons. Cette opération relie le premier échantillon de données et le centième par une ligne régulière de cent points. De même, le dernier échantillon de données et le centième échantillon avant lui sont reliés par une ligne régulière de cent points.

Normalize

La fonction Normalize permet d'augmenter ou de diminuer de façon uniforme le niveau de tout l'échantillon sans générer de distorsion. Cette fonction permet d'aligner le volume de l'échantillon sur d'autres échantillons.

La fenêtre SAMPLE Edit Normalize permet de spécifier le degré de normalisation voulu. La valeur est exprimée en pourcentage.

IDEE

Imaginons, par exemple, que 100 soit le volume maximum pour lequel il n'y a pas de distorsion. Si vous exécutez la normalisation avec un réglage de 90%, le niveau maximum de l'échantillon sera 90.

NOTE

Si vous normalisez avec un pourcentage assez bas puis renormalisez avec un pourcentage élevé, la qualité audio s'en ressentira. Si vous avez l'intention d'effectuer plusieurs normalisations, commencez par la valeur la plus élevée et terminez par la plus basse.

Reverse

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End est inversée. Si vous souhaitez reproduire l'échantillon à l'envers, exécutez Reverse pour inverser l'échantillon.

Region

La région de l'échantillon comprise entre Edit Start et Edit End peut être sauvegardée en mémoire interne comme échantillon distinct. L'échantillon original reste inchangé.

Effectuez la procédure suivante.

1. **Sélectionnez la région que vous souhaitez extraire pour en faire un échantillon séparé et exécutez la fonction Region.**
2. **Dans la fenêtre SAMPLE Edit Region, sélectionnez le numéro de l'échantillon de destination pour la région extraite de l'échantillon source et touchez <OK>.**
3. **Donnez un nom au nouvel échantillon et touchez<OK>.**

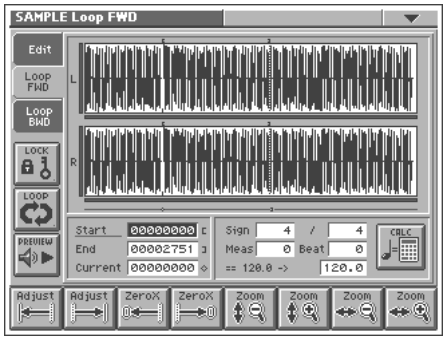
MEMO

Si, à l'étape 2, vous avez choisi un échantillon de destination contenant déjà des données, les données de la région comprise entre Edit Start et Edit End sont ajoutées à la fin de l'échantillon sélectionné.

Réglage de plage de boucle (Loop Region)

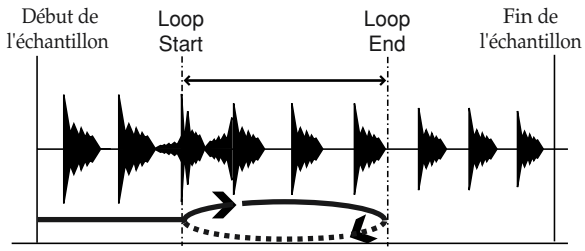
Si vous avez activé le commutateur Loop (p. 97), vous pouvez définir la région ou plage reproduite en boucle. La région de l'échantillon comprise entre Loop Start et Loop End est mise en boucle.

A l'écran SAMPLE Loop FWD qui apparaît lorsque vous touchez <Loop FWD>, définissez la plage de boucle pour une reproduction en avant. A l'écran SAMPLE Loop BWD qui apparaît lorsque vous touchez <Loop BWD>, définissez la plage de boucle pour une reproduction en arrière.



Immédiatement après l'enregistrement ou le chargement d'un échantillon, le point Loop Start est placé au début de l'échantillon et Loop End à la fin.

Si vous placez les points Loop Start et Loop End au sein de l'échantillon, l'échantillon est reproduit à partir du début puis la région comprise entre les points Loop Start et Loop End est reproduite en boucle.



MEMO

Les données du V-Synth sont considérées comme des données de 44,1 kHz, ce qui signifie qu'une seconde contient 44.100 échantillons de données. Une boucle doit contenir au moins 16 échantillons de données.

NOTE

Les réglages de plage de boucle sont ignorés lorsque le mode de reproduction choisi (Playback Mode) (p. 75) est sur "STEP" ou "EVENT".

Tempo original

Le tempo original est le tempo de référence de l'échantillon utilisé pour la synchronisation avec le tempo maître.

Exemple: Echantillon dont le tempo original est 100

Si l'échantillon est synchronisé sur un tempo maître 200, il sera reproduit à une vitesse double de celle à laquelle il a été enregistré. Si l'échantillon est synchronisé sur un tempo maître 50, il sera reproduit à la moitié de la vitesse à laquelle il a été enregistré.

Le tempo original exact peut être calculé à partir du type de mesure (Time signature), du nombre de mesures et du nombre de temps pour la longueur d'échantillon entre les points Loop Start et Loop End. Vous devez donc d'abord définir la plage de la boucle et puis entrer le tempo original.

NOTE

Si vous souhaitez reproduire une boucle tout en synchronisant simultanément un autre échantillon, vous devez donner le tempo original correct. Faute de quoi, la synchronisation ne se fera pas correctement.

1. **Amenez le curseur sur le paramètre à régler.**
2. **Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC/+][DEC/-] pour entrer les valeurs "Sign" (time signature ou "armure de temps"), "Meas" (mesure) et "Beat".**
3. **Touchez** .

Le tempo exact apparaît à droite de "->". Le tempo affiché ici est le tempo original.

IDEE

Vous pouvez aussi amener le curseur sur le tempo original et le régler en tournant la molette VALUE ou en utilisant [INC/+][DEC/-].

Convertir l'échantillon en données V-Synth (Encode)

Lorsque vous avez terminé d'éditer l'échantillon, encodez-le. En faisant appel à un encodage adéquat pour l'échantillon, vous conserverez une qualité audio optimale tout en contrôlant la hauteur, le temps et le formant.

NOTE

Vous ne pouvez pas encoder les ondes préprogrammées (Preset).

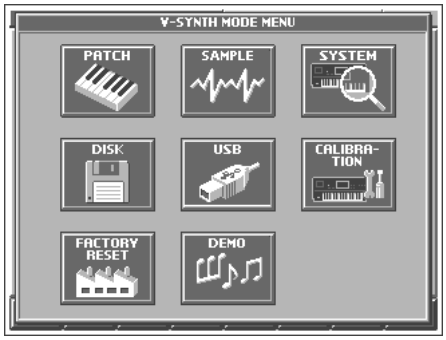
Afficher l'écran SAMPLE Encode

NOTE

Les échantillons dont la forme d'onde est trop courte (0,1 sec ou moins) ne peuvent pas être encodés et l'écran SAMPLE Encode est inaccessible pour ces échantillons.

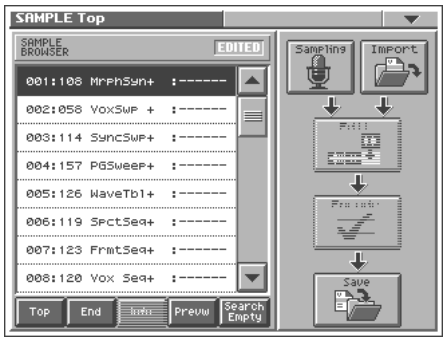
1. **Appuyez sur [MODE].**

   La fenêtre V-SYNTH MODE MENU apparaît.



2. **Touchez <SAMPLE>.**

   L'écran SAMPLE Top apparaît.

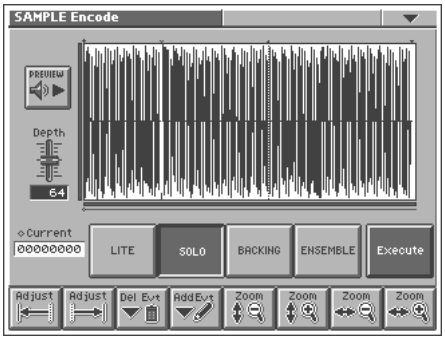


3. **Sélectionnez le numéro d'échantillon à encoder.**

   Pour en savoir plus sur la sélection d'un échantillon, voyez **"Procédure d'échantillonnage"** (p. 88).

4. Touchez <Encode>.

L'écran SAMPLE Encode apparaît.



Procédure d'encodage

A l'écran SAMPLE Encode, sélectionnez le type d'encodage, réglez la profondeur d'encodage et effacez ou ajoutez des événements. Touchez ensuite <Execute>.

Pour renoncer à l'encodage en cours d'opération, touchez <Abort>.

Lorsque l'encodage est terminé, vous retrouvez l'écran SAMPLE Top.

Pour en savoir plus, voyez les pages suivantes.

MEMO

La durée de l'encodage varie en fonction de l'échantillon. Ce processus peut prendre un certain temps.

Sélection du type d'encodage

Vous avez le choix entre les quatre types suivants. Touchez un des boutons pour sélectionner le type correspondant.

LITE

Ce type d'encodage est le plus simple. Lorsque vous échantillonnez sur le V-Synth, ce type d'encodage est sélectionné par défaut. Il peut être utilisé avec divers sons mais pour obtenir une qualité optimale, nous vous conseillons d'utiliser un des autres types d'encodage.

SOLO

Cet encodage se prête bien au chant de soliste ou aux instruments à vent mono (tels que le saxo, la trompette ou la flûte). Si vous utilisez ce type d'encodage, vous serez en mesure de contrôler le formant (p. 77) et de vous servir de la fonction Robot Voice (p. 75). Même avec un encodage SOLO, vous pouvez toujours reproduire l'échantillon en mode polyphonique.

BACKING

Cette option est idéale pour les instruments avec chute du son. Elle est particulièrement conseillée pour des phrases utilisant des instruments avec une attaque bien définie (comme la batterie, la percussion et les accords de guitare).

ENSEMBLE

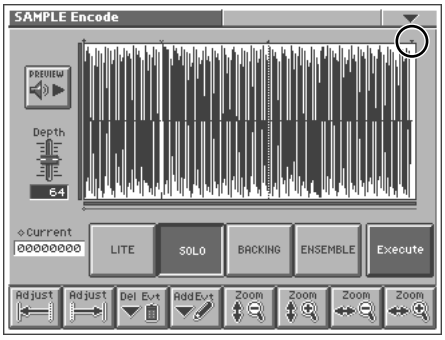
Cette option est recommandée pour les instruments avec maintien du son. Elle est particulièrement conseillée pour les sons à transitions douces (comme les choeurs ou les cordes).

NOTE

- Lorsque vous utilisez un encodage "BACKING" ou "ENSEMBLE", il est impossible de contrôler le formant ou d'utiliser la fonction Robot Voice.
- L'édition d'un échantillon encodé (à l'exception de quelques opérations) élimine les données d'encodage. Si vous affichez ensuite l'écran SAMPLE Encode, le type d'encodage "LITE" est sélectionné par défaut. Sélectionnez le type d'encodage voulu et recommencez l'encodage de l'échantillon.
- Selon l'échantillon, l'encodage "SOLO" peut produire un son surprenant avec, par exemple, des erreurs de hauteur d'une octave. Dans ce cas, réencodez l'échantillon avec "BACKING" ou "ENSEMBLE".
- Si vous encodez un échantillon contenant beaucoup de réverb ou de delay avec "SOLO", il peut être différent de ce que vous attendiez. Dans ce cas, réencodez l'échantillon avec "BACKING" ou "ENSEMBLE".

Détection automatique d'événements

En spécifiant le paramètre Depth (profondeur), vous pouvez détecter et marquer "▼" des positions où il y a une attaque forte (où il y a un brusque changement de volume). Des positions marquées de la sorte sont appelées **événements**.



Depth (profondeur d'encodage)

A l'écran SAMPLE Encode, amenez le curseur sur "Depth" et choisissez la valeur. Plus la valeur Depth est élevée, plus il y aura d'événements détectés.

Réglage: 0~127

MEMO

Si le mode Playback (p. 75) est sur "STEP", l'échantillon reproduit un événement (p. 75) puis s'arrête chaque fois que vous enfoncez une touche. Si le mode Playback est sur "EVENT", l'échantillon est divisé en événements assignés à différentes touches.

NOTE

- Plus la valeur Depth est élevée, plus il y aura d'événements détectés. Si vous encodez l'échantillon dans lequel trop d'événements ont été détectés, l'intervalle qui les sépare est trop court et vous n'obtiendrez pas le résultat escompté lors de la reproduction par unités d'événements.
- Si vous modifiez la position d'un événement après l'encodage, il faut réencoder l'échantillon. Lors de l'encodage, les nouvelles positions des événements sont détectées.

Effacer et ajouter des événements

Le paramètre Encode Depth et la détection automatique d'événements ne garantit pas que les événements seront ajoutés aux positions que vous souhaitez. Si nécessaire, vous pouvez effacer ou ajouter des événements.

A l'écran SAMPLE Encode, vous pouvez toucher <PREVIEW> pour écouter l'échantillon de la position actuelle jusqu'à l'événement suivant. En touchant <PREVIEW>, vous pouvez écouter l'échantillon pour vous assurer que les événements ont été assignés aux positions voulues.

NOTE

- Sachez que si vous modifiez la profondeur (Depth) d'encodage après avoir effacé ou ajouté des événements, les événements modifiés manuellement sont ignorés et seuls les événements détectés automatiquement sont affichés.
- Si vous modifiez la position d'un événement après l'encodage, il faut réencoder l'échantillon. Les nouvelles positions des événements entrent en vigueur lors de l'encodage.

Effacer un événement

1. **Amenez le curseur sur "Current".**
2. **Réglez ensuite Current sur la position de l'événement à effacer avec la molette VALUE, les boutons [INC/+][DEC/-] ou en faisant glisser le doigt sur l'échantillon dans l'écran.**
3. **Touchez** **ou** **.**
   La position Current gagne la position de l'événement suivant vers la gauche ou vers la droite.
4. **Répétez l'étape 3 pour amener la position Current sur la position de l'événement à effacer.**
5. **Touchez** **pour effacer l'événement.**

NOTE

Les événements du début et de la fin de l'échantillon ne peuvent pas être effacés.

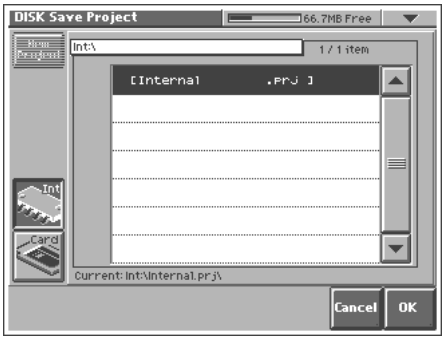
Ajouter un événement

1. **Amenez le curseur sur "Current".**
2. **Amenez ensuite Current sur la position où vous voulez ajouter l'événement avec la molette VALUE, les boutons [INC/+][DEC/-] ou en faisant glisser le doigt sur l'échantillon dans l'écran.**
3. **Touchez** **pour ajouter l'événement.**

Sauvegarder un échantillon

Les échantillons enregistrés ou encodés sont perdus lorsque vous mettez l'appareil hors tension. Pour conserver ces échantillons, utilisez l'écran Disk Save Project du mode Disk.

1. **Affichez l'écran SAMPLE Top (p. 88).**
2. **Touchez <Save>.**
   Affichez l'écran DISK Save Project en mode Disk.



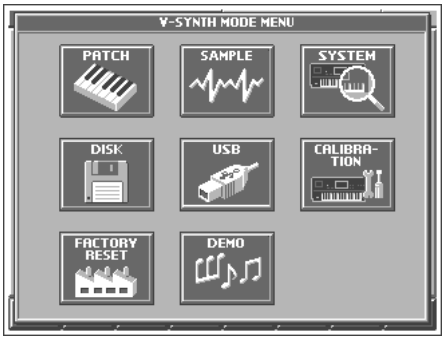
☞ Pour en savoir davantage sur les opérations de cet écran, voyez **"Sauvegarder un projet sur disque (Save Project)"** (p. 117).

Paramètres communs à tous les modes (mode System)

Les paramètres concernant le fonctionnement global du V-Synth, tels que l'accord ou la réception des messages MIDI, sont appelés **paramètres système**. Cette section explique comment régler ces paramètres système et en décrit les fonctions.

Réglage des paramètres système

1. **Appuyez sur [MODE].**
   La fenêtre V-Synth MODE MENU apparaît.



2. **Touchez <SYSTEM>.**
   L'écran SYSTEM Com Master apparaît.

3. **Les paramètres sont répartis dans plusieurs groupes d'édition. Touchez un des boutons dans le bas de l'écran pour sélectionner le groupe d'édition contenant les paramètres à régler.**

4. **Touchez un des onglets à gauche de l'écran pour sélectionner l'écran d'édition voulu.**

☞ Pour en savoir plus sur la répartition des paramètres, voyez **"Paramètres System"** (p. 140).

5. **Lorsqu'un des écrans d'édition est affiché, il suffit de toucher l'écran tactile pour régler les paramètres.**

☞ Pour en savoir plus sur le mode d'utilisation de l'écran tactile, voyez la section **"Opérations élémentaires sur l'écran tactile"** (p. 51).

6. **Lorsque l'édition d'un paramètre exige que vous entriez une valeur, amenez le curseur sur le cadre de valeur du paramètre. Tournez ensuite la molette VALUE ou servez-vous de [INC/+] [DEC/-] pour modifier la valeur. Vous pouvez aussi modifier une valeur d'un glissement de doigt sur l'écran.**

7. **Répétez les étapes 3~6 pour effectuer les réglages système.**

Sauvegarder les réglages système (Write)

Les changements de réglages système sont temporaires: ils sont perdus dès que vous mettez l'instrument hors tension. Pour conserver ces réglages, sauvegardez-les en mémoire interne.

NOTE
Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles. Cependant, vous pouvez récupérer les réglages usine en initialisant les paramètres (Init).

1. **Après avoir changé les paramètres système, touchez <Write>, dans le coin inférieur droit de l'écran.**

Initialisation des paramètres système (Init)

Vous pouvez ramener les paramètres système à leurs réglages standard ou usine.

1. **Affichez l'écran d'édition SYSTEM (p. 105).**

2. **Touchez <Init>, dans le coin inférieur droit de l'écran.**

IDEE
Si vous voulez retrouver les réglages usine la prochaine fois que le V-Synth est mis sous tension, touchez <Write> pour sauvegarder les réglages.

Fonctions des paramètres système

Cette section décrit les fonctions et l'agencement des paramètres système.

Réglages communs à tout le système (Com)

Master

Master Tune

Règle l'accord global du V-Synth. L'écran affiche la fréquence de la note A4 (La central).

Réglage: 415.3~466.2 Hz

Master Key Shift

Décale la hauteur globale du V-Synth par demi-tons.

Réglage: –24~+24

Master Level

Règle le volume global du V-Synth.

Réglage: 0~127

Patch Remain (commutateur)

Détermine si les notes en cours sont maintenues (ON) quand vous choisissez un autre patch ou non (OFF).

Si ce paramètre est activé (ON), les changements induits par des messages MIDI tels que Volume (CC 7) or Pan (CC 10) ainsi que les réglages de timbre et de volume produits par divers contrôleurs sont conservés.

Réglage: OFF, ON

NOTE

Par contre, les réglages d'effet changent dès que vous changez de patch, quel que soit le réglage Patch Remain. Certains réglages d'effets peuvent rendre des notes inaudibles bien que le commutateur Patch Remain soit sur ON.

Powerup Mode

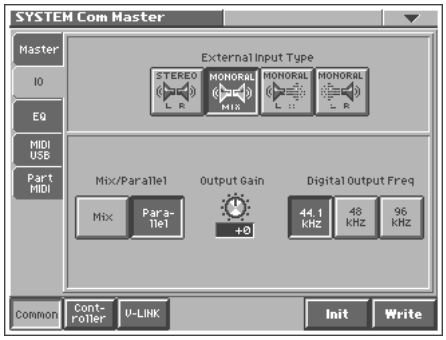
Détermine l'état dans lequel le V-Synth se trouve à la mise sous tension.

Réglage

LAST SET: Charge le dernier patch sélectionné lorsque le V-Synth a été mis hors tension.

DEFAULT: Le V-Synth propose d'office le patch "001".

IO



External Input Type

Sélectionne le type d'entrée lorsque le paramètre Oscillator Type (p. 74) est sur "EXT IN".

Réglage

STEREO L R: Entrée stéréo.

MONORAL MIX: Mixage des signaux d'entrée L et R et entrée mono.

MONORAL L: Entrée mono du signal L.

MONORAL R: Entrée mono du signal R.

Mix/Parallel

Détermine la sortie du signal global du V-Synth.

Réglage

MIX: Acheminement de tous les signaux aux sorties OUTPUT A (MIX). Pour écouter le signal global final, choisissez l'option MIX.

IDEE

La prise de casque PHONES produit le même signal que les sorties MIX OUTPUT. Les signaux assignés aux sorties DIRECT OUT (avec Output Assign) ne sont donc pas envoyés à la prise PHONES. Veillez donc à régler les signaux que vous voulez écouter avec le casque sur "MIX".

PARALLEL: Sortie en fonction des réglages Output Assign.

Output Gain

Règle le niveau des sorties Analog Out et Digital Out du V-Synth. Si, par exemple, le nombre de voix est relativement restreint, vous pouvez augmenter le niveau de sortie afin d'atteindre un niveau idéal pour l'enregistrement ou autres opérations.

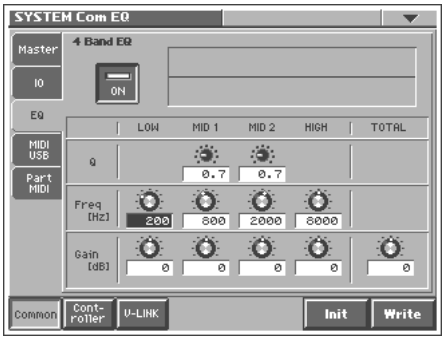
Réglage:–12~+12 dB

Digital Output Freq (fréquence de sortie numérique)

Détermine la fréquence d'échantillonnage de la sortie numérique.

Réglage: 44.1, 48, 96 kHz

EQ



4 Band EQ (commutateur)

Active/coupe l'égaliseur 4 bandes.

Réglage: OFF, ON

LOW Freq (fréquence des graves)

Sélectionne la fréquence des graves.

Réglage: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz

LOW Gain

Règle le niveau des graves. Des valeurs positives accentuent les graves.

Réglage: -15 ~ +15 dB

MID 1 Q

Détermine la largeur de la bande 1 des médianes. Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.

Réglage: 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

MID 1 Freq

Sélectionne la fréquence de la bande 1 des médianes.

Réglage: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz

MID 1 Gain

Règle le niveau de la bande 1 des médianes. Des valeurs positives accentuent les médianes 1.

Réglage: -15~+15 dB

MID 2 Q

Détermine la largeur de la bande 2 des médianes. Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.

Réglage: 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

MID 2 Freq

Sélectionne la fréquence de la bande 2 des médianes.

Réglage: 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz

MID 2 Gain

Règle le niveau de la bande 1 des médianes. Des valeurs positives accentuent les médianes 2.

Réglage: -15~+15 dB

High Freq

Sélectionne la fréquence des aigus.

Réglage: 2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz

HIGH Gain

Règle le niveau des aigus. Des valeurs positives accentuent les aigus.

Réglage: -15 ~ +15 dB

TOTAL Gain

Détermine le niveau total.

Réglage: -15 ~ +15 dB

MIDI/USB

Device ID (identification d'appareil)

Pour transmettre ou recevoir des messages SysEx (système exclusifs), réglez ce paramètre pour qu'il corresponde au numéro d'identification (Device ID) de l'autre appareil MIDI.

Réglage: 17–32

Clock Source

Le cycle LFO ou les changements de multi-effets peuvent être synchronisés sur une horloge (clock) fixant un tempo. Si le patch fait appel à cette fonction, le paramètre Clock Source détermine l'horloge utilisée.

Réglage

INTERNAL: Tempo du patch. **EXTERNAL:** Synchronisation sur l'horloge d'un séquenceur externe.

Rx PC (réception de changements de programme)

Détermine si les messages de changements de programme sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Rx Bank (réception de sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Rx Sys-Ex (réception de messages SysEx)

Détermine si les messages propres au système sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Tx Edit (transmission de données d'édition)

Définit si les changements de réglages d'un patch sont transmis sous forme de données SysEx (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

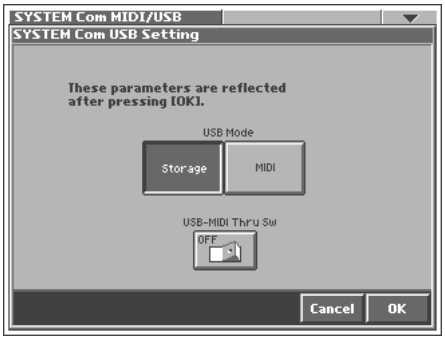
Clock Out

Détermine si les messages d'horloge MIDI sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

USB Setup

Touchez <USB Setup> et une fenêtre ressemblant à la suivante apparaît.



Touchez <OK> pour appliquer les réglages effectués dans cette fenêtre ou touchez <Cancel> pour y renoncer et fermer la fenêtre.

USB Mode

Sélectionne le mode d'utilisation du connecteur USB.

Réglages disponibles

Storage: Mode d'archivage. Choisissez cette option pour transférer des fichiers.

MIDI: Mode MIDI. Choisissez cette option pour échanger des messages MIDI avec un séquenceur ou tout autre logiciel.

NOTE

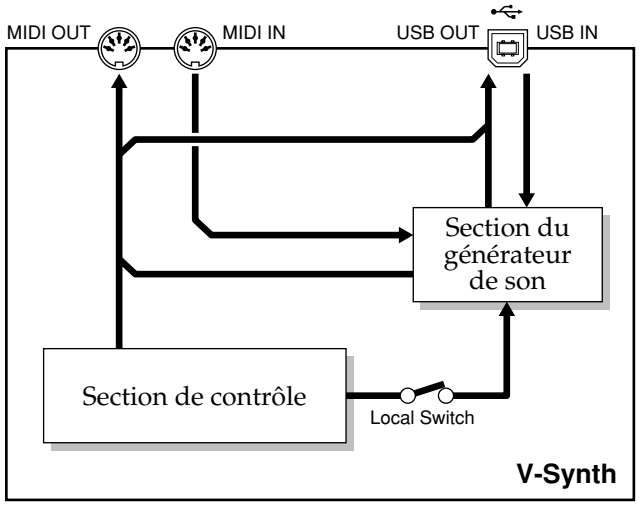
Passez en mode USB avant de brancher le V-Synth à votre ordinateur avec un câble USB. Si vous changez ce réglage alors que le V-Synth est branché, l'ordinateur risque de ne pas le reconnaître.

Pour en savoir plus sur la connexion à votre ordinateur en mode USB, voyez "Connexion à l'ordinateur via USB (USB Mode)".

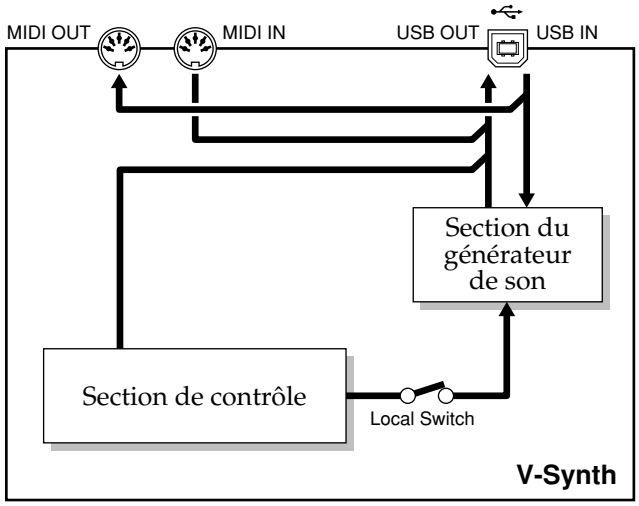
USB-MIDI Thru Sw (commutateur)

Lorsque USB Mode est sur "MIDI", ce commutateur permet de déterminer si les messages MIDI reçus via MIDI IN sont retransmis (ON) au connecteur MIDI OUT ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

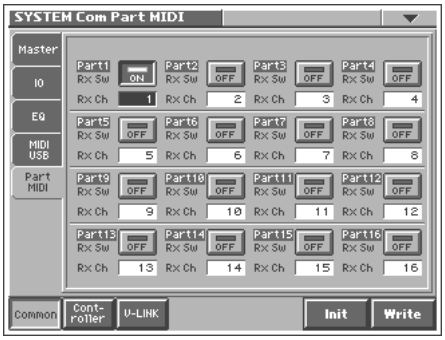


USB-MIDI Thru Sw=OFF



USB-MIDI Thru Sw=ON

Part MIDI



Part1–16 Rx Sw (commutateur de réception des parties 1~16)

Détermine pour chaque partie si les messages MIDI sont reçus (ON) ou non (OFF).

Avec un réglage “ON”, vous pouvez jouer la partie en question à partir d’un appareil MIDI externe. Généralement, la réception est activée (ON) uniquement pour la partie 1 que vous jouez sur le clavier.

Réglage: OFF, ON

Part 1–16 Rx Ch (canal de réception des parties 1~16)

Détermine le canal de réception MIDI pour chaque partie.

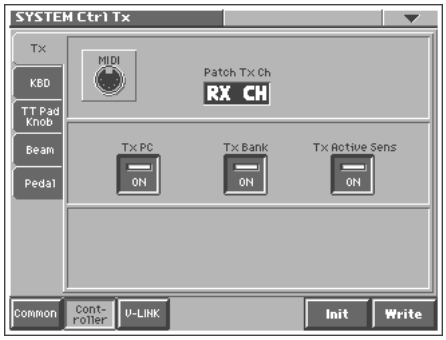
Réglage: 1~16

NOTE

Les données de jeu à destination du V-Synth sont transmises sur le canal choisi pour la partie 1.

Controller (commandes)

Tx



Patch Tx Ch (canal de transmission du patch)

Sélectionne le canal de transmission des messages MIDI en mode Patch. Si vous ne voulez pas transmettre de messages MIDI à des appareils MIDI externes, coupez ce paramètre (OFF). Si le canal de transmission doit être le même que le canal de réception du patch, réglez ce paramètre sur “RX CH”.

Réglage: 1~16, RX CH, OFF

Tx PC (transmission de changements de programme)

Détermine si les messages de changements de programme sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Tx Bank (transmission de commande de sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque sont reçus (ON) ou non (OFF).

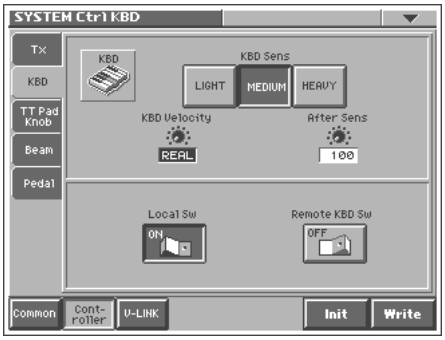
Réglage: OFF, ON

Tx Active Sens (transmission de messages Active Sensing)

Détermine si les messages Active Sensing (détection active) sont transmis (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

KBD



KBD Sens (sensibilité du clavier)

Permet de régler la réponse du clavier.

Réglage

LIGHT: Clavier très sensible pour toucher léger

MEDIUM: Standard

HEAVY: Simulation de piano acoustique

KBD Velocity (dynamique du clavier)

Détermine la valeur de toucher transmise lorsque vous jouez sur le clavier. Si vous voulez transmettre la valeur correspondant au toucher réel, réglez ce paramètre sur "REAL". Si vous préférez transmettre une valeur de toucher fixe, indépendante de la force exercée sur les touches, entrez la valeur voulue (1~127).

Réglage: REAL, 1~127

After Sens (sensibilité de l'aftertouch)

Détermine la sensibilité de l'aftertouch. Des valeurs élevées rendent l'aftertouch plus facile à appliquer. Normalement, ce paramètre reste sur "100".

Réglage: 0~200

Local Sw

Le commutateur Local détermine si le générateur de son interne est déconnecté (OFF) de la section de contrôle (clavier, levier Pitch bend/Modulation, commandes, boutons, pad Time Trip, contrôleur D Beam, pédale, etc.) ou non (ON). Normalement, ce paramètre est sur ON (générateur de son connecté à la section de contrôle) mais si vous souhaitez utiliser le clavier et les commandes du V-Synth pour ne contrôler que des modules externes, réglez-le sur "OFF".

Réglage: OFF, ON

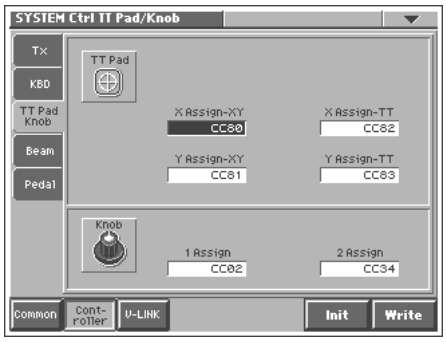
Remote KBD Sw

Activez (ON) ce paramètre si vous souhaitez vous servir d'un clavier MIDI externe au lieu du clavier du V-Synth. Dans ce cas, le canal de transmission MIDI du clavier MIDI externe peut être réglé sur n'importe quel canal. Normalement, ce paramètre reste sur "OFF".

IDEE

Activez (ON) ce paramètre si vous souhaitez piloter le V-Synth à partir d'un appareil MIDI externe lorsque vous jouez avec l'arpégiateur (p. 56).

TT Pad/Knob (pad Time Trip/ commandes)



X Assign-XY

Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'X' (horizontal) quand le pad Time Trip est en mode XY.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle CC01~31, 33~95

Y Assign-XY

Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'Y' (vertical) quand le pad Time Trip est en mode XY.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle 1~31, 33~95

X Assign-TT (X Assign-Time Trip)

Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'X' (horizontal) quand le pad Time Trip est en mode Time Trip.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle CC01~31, 33~95

Y Assign-TT (Y Assign-Time Trip)

Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements sur l'axe 'Y' (vertical) quand le pad Time Trip est en mode Time Trip.

Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle CC01~31, 33~95

Pour en savoir plus sur les commandes de contrôle, voyez **"MIDI Implementation (en anglais)"** (p. 187).

Knob 1, 2 Assign

Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements de la commande ASSIGNABLE CONTROL.

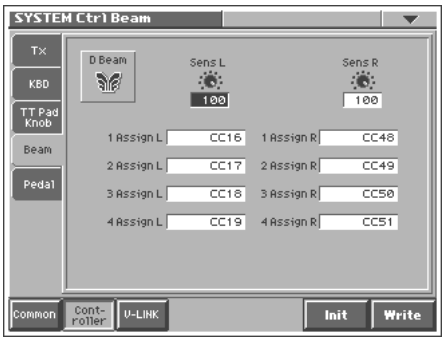
Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle 1~31, 33~95

☞ Pour en savoir davantage sur les commandes de contrôle, veuillez lire la section **"MIDI Implementation (en anglais)"** (p. 187)

Beam



D Beam Sens L, R (sensibilité des D Beam G/D)

Ce paramètre permet de régler la sensibilité des contrôleurs D Beam gauche et droit. "Sens L" détermine la sensibilité du faisceau gauche. Plus la valeur choisie est élevée, plus le contrôleur D Beam est sensible. Normalement, ce paramètre reste sur "100".

Réglage: 0~200

D Beam 1–4 Assign L, R

Sélectionne le numéro de la commande de contrôle MIDI transmise par les mouvements au-dessus de chaque contrôleur D Beam. "Assign L" sélectionne la commande pilotée par le contrôleur gauche et "Assign R" celle du contrôleur droit.

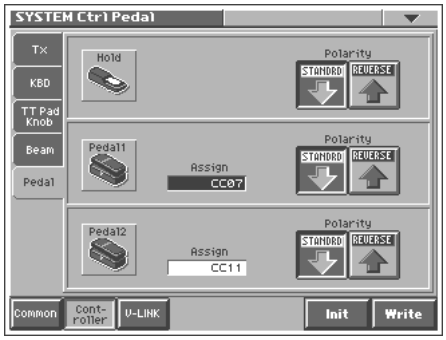
Réglage

OFF: Aucun message n'est transmis.

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle CC01~31, 33~95

☞ Pour en savoir davantage sur les commandes de contrôle, veuillez lire la section **"MIDI Implementation (en anglais)"** (p. 187)

Pedal



Hold Polarity (polarité de la pédale Hold)

Sélectionne la polarité de la pédale Hold. Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "STANDARD".

Réglage: STANDARD, REVERSE

Pedal 1, 2 Assign

Ce paramètre détermine la fonction des pédales branchées aux prises CTRL 1, CTLR 2 PEDAL.

Réglage

OFF: La pédale de contrôle n'est pas utilisée.

CC01–31, 33–95: Commandes de contrôle 1~31, 33~95

☞ Pour en savoir davantage sur les commandes de contrôle, veuillez lire la section **"MIDI Implementation (en anglais)"** (p. 187)

BEND UP: Pitch Bend (direction positive)

BEND DOWN: Pitch Bend (direction négative)

AFT: Aftertouch

Pedal 1, 2 Polarity (polarité des pédales 1, 2)

Sélectionne la polarité de la pédale. Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "STANDARD".

Réglage: STANDARD, REVERSE

Paramètres V-LINK

Tx

Canal MIDI (V-LINK)

Spécifie le canal utilisé pour transmettre les messages MIDI de contrôle V-LINK.

Réglage: 1–16

Audio (commutateur)

Détermine si les données audio de l'appareil vidéo externe sont reproduites (ON) ou non (OFF).

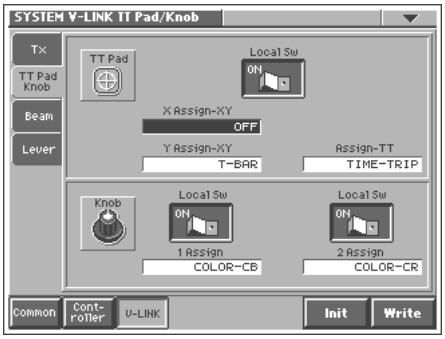
Réglage: OFF, ON

Palette Local Sw (commutateur)

Détermine si les boutons PATCH PALETTE NUMBER [1]~[8] servent à changer de patch en mode V-Link (ON) ou non (OFF)

Réglage: OFF, ON

TT Pad/Knob



TT Pad Local Sw (commutateur)

Détermine si le pad Time Trip et le générateur de son interne sont déconnectés en mode V-Link (OFF) ou non (ON).

Réglage: OFF, ON

X Assign-XY (V-LINK)

Sélectionne la fonction V-Link pilotée par les mouvements sur l'axe 'X' (horizontal) quand le pad Time Trip est en mode XY.

Réglage

OFF: Le pad Time Trip n'est pas utilisé.
PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction
DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.
AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio
COLOR-CB: Color Cb (signal de différence de couleur)
COLOR-CR: Color Cr (signal de différence de couleur)
BRIGHTNESS: Brillance
VFX1: Effets visuels 1
VFX2: Effets visuels 2
MASTER-FADER: Curseur maître
T-BAR: T Bar

Y Assign-XY (V-LINK)

Sélectionne la fonction V-Link pilotée par les mouvements sur l'axe 'Y' (vertical) quand le pad Time Trip est en mode XY.

Réglage

OFF: Le pad Time Trip n'est pas utilisé.
PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction
DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.
AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio
COLOR-CB: Color Cb (signal de différence de couleur)
COLOR-CR: Color Cr (signal de différence de couleur)
BRIGHTNESS: Brillance
VFX1: Effets visuels 1
VFX2: Effets visuels 2
MASTER-FADER: Curseur maître
T-BAR: T Bar

Y Assign-TT (Y Assign-Time Trip)

Sélectionne la fonction V-Link pilotée lorsque vous actionnez le pad Time Trip en mode Time Trip.

Réglage

OFF: Le pad Time Trip n'est pas utilisé.
TIME-TRIP: Time Trip

Knob 1, 2 Local Sw (commutateur)

Détermine si les commandes assignables 1/2 et le générateur de son interne sont déconnectés en mode V-Link (OFF) ou non (ON).

Réglage: OFF, ON

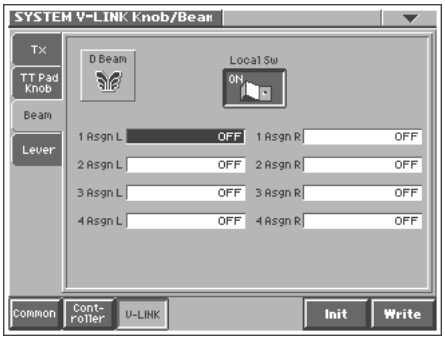
Knob 1, 2 Assign (V-LINK)

Sélectionne la fonction V-Link pilotée lorsque vous actionnez une commande ASSIGNABLE CONTROL.

Réglage

OFF: La commande assignable n'est pas utilisée.
PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction
DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.
AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio
COLOR-CB: Color Cb (signal de différence de couleur)
COLOR-CR: Color Cr (signal de différence de couleur)
BRIGHTNESS: Brillance
VFX1: Effets visuels 1
VFX2: Effets visuels 2
MASTER-FADER: Curseur maître

Beam



Beam Local Sw (commutateur)

Détermine si les contrôleurs D Beam et le générateur de son interne sont déconnectés en mode V-Link (OFF) ou non (ON).

Réglage: OFF, ON

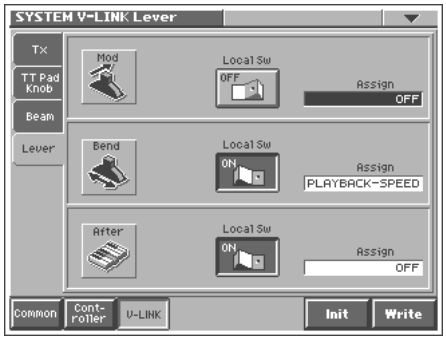
D Beam 1–4 Assign L, R (V-LINK)

Sélectionne la fonction V-Link pilotée lorsque vous utilisez les contrôleurs D Beam. Assign L sélectionne la fonction pilotée par le contrôleur gauche et Assign R celle du contrôleur droit.

Réglage

OFF: Le contrôleur D Beam est coupé.
PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction
DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.
AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio
COLOR-CB: Color Cb (signal de différence de couleur)
COLOR-CR: Color Cr (signal de différence de couleur)
BRIGHTNESS: Brillance
VFX1: Effets visuels 1
VFX2: Effets visuels 2
MASTER-FADER: Curseur maître

Lever



Mod Local Sw (commutateur Local de modulation)

Détermine si le levier de modulation et le générateur de son interne sont déconnectés en mode V-Link (OFF) ou non (ON).

Réglage: OFF, ON

Mod Assign (V-LINK)

Sélectionne la fonction V-Link pilotée lorsque vous actionnez le levier de modulation.

Réglage

OFF: Le levier de modulation n'est pas utilisé.
PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction
DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.
AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio
COLOR-CB: Color Cb (signal de différence de couleur)
COLOR-CR: Color Cr (signal de différence de couleur)
BRIGHTNESS: Brillance
VFX1: Effets visuels 1
VFX2: Effets visuels 2
MASTER-FADER: Curseur maître

Bend Local Sw (commutateur)

Détermine si le levier de Pitch bend et le générateur de son interne sont déconnectés en mode V-Link (OFF) ou non (ON).

Réglage: OFF, ON

Bend Assign (V-LINK)

Sélectionne la fonction V-Link pilotée lorsque vous actionnez le levier de Pitch bend.

Réglage

OFF: Le levier de Pitch bend n'est pas utilisé.
PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction
DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.
AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio
COLOR-CB: Color Cb (signal de différence de couleur)
COLOR-CR: Color Cr (signal de différence de couleur)
BRIGHTNESS: Brillance
VFX1: Effets visuels 1
VFX2: Effets visuels 2
MASTER-FADER: Curseur maître

After Local Sw (commutateur)

Détermine si l'aftertouch du clavier et le générateur de son interne sont déconnectés en mode V-Link (OFF) ou non (ON).

Réglage: OFF, ON

After Assign (V-LINK)

Sélectionne la fonction V-Link pilotée par l'aftertouch du clavier.

Réglage

OFF: L'aftertouch n'est pas utilisé.
PLAYBACK-SPEED: Vitesse de reproduction
DISSOLVE-TIME: Détermine la durée du changement d'image.
AUDIO LEVEL: Volume de la reproduction audio
COLOR-CB: Color Cb (signal de différence de couleur)
COLOR-CR: Color Cr (signal de différence de couleur)
BRIGHTNESS: Brillance
VFX1: Effets visuels 1
VFX2: Effets visuels 2
MASTER-FADER: Curseur maître

Fonctions sur disque (mode Disk)

Ce mode permet de charger un projet archivé sur disque dans la mémoire temporaire interne (Load) ou de sauvegarder le projet de la mémoire temporaire (Save). Ce mode propose aussi des fonctions de formatage de disque et de copie de fichiers et dossiers.

MEMO

Dans ce chapitre, nous utiliserons le terme “disque” pour désigner à la fois la mémoire interne et les cartes PC.

Aperçu des fonctions Disk Utility

Le menu Disk Utility propose les fonctions suivantes. L’écran DISK UTILITY MENU permet de choisir et d’exécuter la fonction voulue.

Load Project

Cette fonction charge les données du projet du disque dans la zone de travail du V-Synth. → (p. 116)

Save Project

Cette fonction sauvegarde les données du projet sur le disque. → (p. 117)

Clean Project

Cette fonction permet d’effacer les fichiers superflus du disque. → (p. 117)

Import Files

Cette fonction permet d’importer des patches ou des formes d’onde. → (p. 117)

Format

Cette fonction formate (initialise) le disque. → (p. 118)

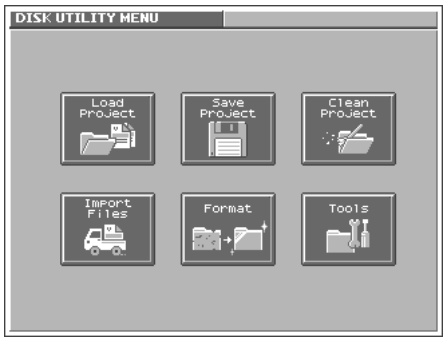
Tools

Utilisez cette fonction pour copier ou déplacer un fichier ou un dossier. → (p. 119)

Opérations élémentaires

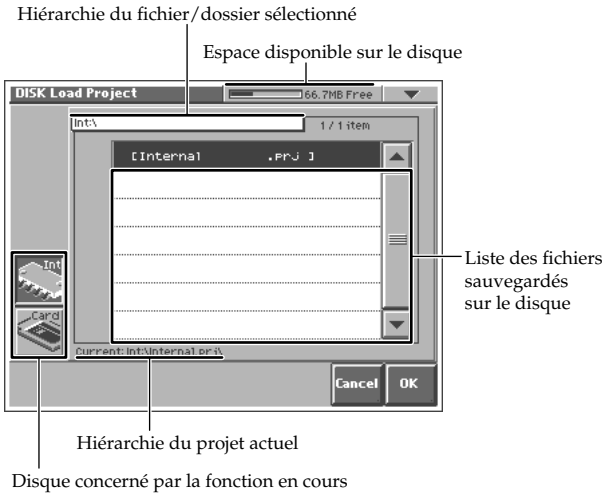
1. **Si vous comptez utiliser une carte PC, insérez-la dans la fente PC CARD en vérifiant au préalable que la carte est du type correct.**
2. **Appuyez sur [MODE] pour afficher la fenêtre MODE MENU du V-Synth.**
3. **Touchez <Disk>.**

   L’écran DISK UTILITY MENU apparaît.



4. **Touchez le bouton correspondant à la fonction voulue.**

   L’écran de la fonction choisie s’affiche.



☞ Pour en savoir plus sur les opérations disponibles aux écrans Disk Utility, lisez les pages suivantes.

5. **Vérifiez le contenu de l’écran et touchez <OK> pour exécuter l’opération.**

   Une fois l’opération terminée, l’écran affichera brièvement le message “COMPLETED!”.

IDEE Pour annuler l’opération, touchez <Cancel>.

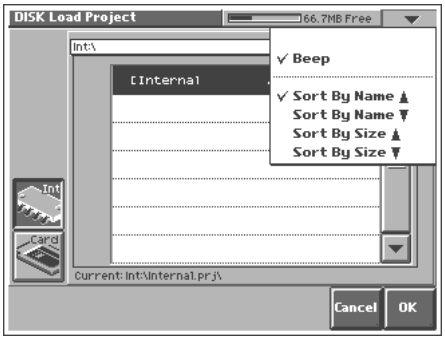
6. **Appuyez sur [EXIT] pour quitter le mode Disk.**

NOTE Ne mettez jamais le V-Synth hors tension quand il exécute une opération en mode Disk. Cela risquerait de détruire des fichiers.

Tri des fichiers affichés dans une liste

Dans chaque écran Disk Utility, vous pouvez changer l'ordre de la liste des fichiers affichés.

1. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   L'écran affiche un menu déroulant comme celui illustré ci-dessous.



2. **Réorganisez la liste de fichiers en choisissant le critère de tri voulu dans le menu déroulant.**
   <Sort By Name▲>: Trie les fichiers par ordre alphabétique.
   <Sort By Name ▼>: Trie les fichiers par ordre alphabétique inverse.
   <Sort By Size ▲>: Trie les fichiers selon leur taille, par ordre croissant.
   <Sort By Size ▼>: Trie les fichiers selon leur taille, par ordre décroissant.

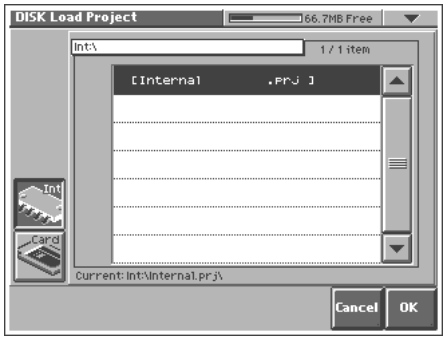
Charger le projet d'un disque dans le V-Synth (Load Project)

Cette fonction charge les données d'un projet du disque dans la zone de travail du V-Synth.

NOTE
Les données dans la zone de travail sont écrasées quand vous exécutez cette fonction. Si la zone de travail contient des données que vous voulez conserver, n'oubliez pas de les sauvegarder sur disque avant d'effectuer le chargement.

1. **Activez l'écran DISK UTILITY MENU (p. 115).**

2. **Touchez <Load Project>.**
   L'écran Disk Load Project apparaît.



3. **Pour effectuer le chargement à partir de la mémoire interne, touchez <Int>. Pour charger des données à partir d'une carte PC, touchez <Card>. Choisissez ensuite le projet voulu.**

4. **Touchez <OK>.**
   Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.

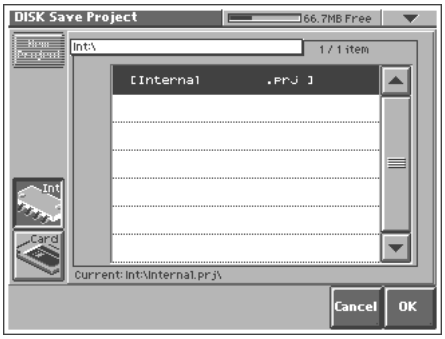
IDEE
Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

5. **Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.**

Sauvegarder un projet sur disque (Save Project)

Permet d'archiver le projet contenu dans la zone de mémoire sur disque.

1. **Activez l'écran DISK UTILITY MENU (p. 115).**
2. **Touchez <Save Project>.**
   L'écran Disk Save Project apparaît.



3. **Pour effectuer la sauvegarde en mémoire interne, touchez <Int>. Pour effectuer la sauvegarde sur carte PC, touchez <Card>. Choisissez ensuite le projet à sauvegarder.**

IDEE

Pour sauvegarder vos données dans un nouveau projet, touchez <New Project>. La fenêtre PROJECT Name apparaît. Donnez un nom à votre nouveau projet.

4. **Touchez <OK>.**
   Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.

IDEE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

5. **Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.**

Effacer des fichiers superflus (Clean Project)

Cette opération permet de "nettoyer" le disque en effaçant tous les fichiers inutilisables pour le V-Synth ou les formes d'onde qui ne sont utilisées par aucun patch. Cette opération permet de récupérer de l'espace libre sur le disque. Quand vous exécutez cette opération, les patches/formes d'onde inutilisées sont supprimées et les numéros des patches/formes d'onde suivantes sont automatiquement mis à jour.

1. **Activez l'écran DISK UTILITY MENU (p. 115).**
2. **Touchez <Clean Project>.**
   L'écran DISK Clean Project apparaît.

DISK Clean Project
Executing this operation will delete unused waves or needless files in the current project.
If there are any unused patch/wave numbers, subsequent patches/waves will be automatically renumbered forward.
CANCEL
EXECUTE

IDEE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

3. **Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.**

Importer des patches ou des fichiers de forme d'onde (Import Files)

Vous pouvez importer des patches individuels ou des fichiers de formes d'onde dans la zone de travail du V-Synth.

NOTE

Les données sont importées dans des mémoires de patch/de forme d'onde inutilisées. S'il n'y a plus de mémoire de patch ou de forme d'onde vide, il est impossible d'importer ces données.

1. **Activez l'écran DISK UTILITY MENU (p. 115).**
2. **Touchez <Import Files>.**
   L'écran Disk Import Files apparaît.

3. Touchez <Patch> pour importer un patch ou <Wave>pour importer une forme d'onde.

4. Touchez <Preset> si vous importez les données de la mémoire Preset, <Int>si l'importation se fait de la mémoire interne ou <Card> si vous importez les données d'une carte PC.

5. Sélectionnez le fichier/dossier à importer dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération voulue.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.

Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

MEMO

Si vous avez sélectionné un patch dont le type d'oscillateur est "PCM", la forme d'onde utilisée par ce patch est également importée.

6. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.

IDEE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

7. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

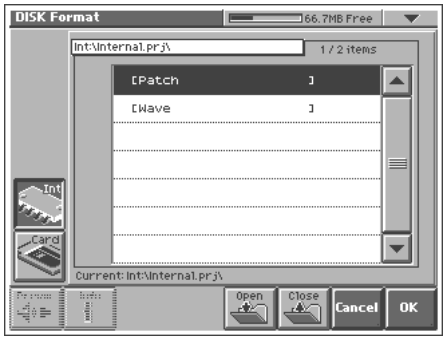
Initialiser un disque (Format)

Vous pouvez initialiser (formater) un disque en effaçant toutes les données qu'il contient.

1. Affichez l'écran DISK UTILITY MENU (p. 115).

2. Touchez <Format>.

L'écran Disk Format.



3. Si vous voulez formater la mémoire interne, touchez <Int>. Si vous voulez formater une carte PC, touchez <Card>.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.

Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

4. Lorsque vous formatez une carte PC, la fenêtre VOLUME Name apparaît pour vous permettre d'assigner un nouveau nom de volume.

5. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.

IDEE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

6. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Gestion des fichiers et dossiers (Tools)

Vous pouvez gérer les fichiers ou dossiers en les copiant ou en les déplaçant.

Copier des fichiers/dossiers (Copy)

1. **Affichez l'écran DISK UTILITY MENU (p. 115).**
2. **Touchez <Tools>.**
   L'écran Disk Tools apparaît.

3. **Touchez <Copy>.**
4. **Pour copier à partir de la mémoire interne, touchez <Int>. Pour copier à partir d'une carte PC, touchez <Card>.**
5. **Sélectionnez le fichier/dossier à copier dans la liste.**
   Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.
   Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).
   Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.
   Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.
   Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.
   Open: Ouvrir le dossier sélectionné.
   Close: Passer au dossier supérieur.
6. **Touchez <OK>.**
   L'écran Disk Tools Copy Destination apparaît.

7. **Pour copier dans la mémoire interne, touchez <Int>. Pour copier sur une carte PC, touchez <Card>.**
8. **Sélectionnez le fichier/dossier de destination dans la liste.**
   Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.
   Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).
   Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.
   Open: Ouvrir le dossier sélectionné.
   Close: Passer au dossier supérieur.
9. **Touchez <OK>.**
   Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.

IDEE
Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

10. **Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.**

Déplacer des fichiers/dossiers (Move)

1. **Affichez l'écran DISK UTILITY MENU (p. 115).**
2. **Touchez <Tools>.**
   L'écran Disk Tools apparaît.

3. **Touchez <Move>.**
4. **Pour déplacer un fichier ou un dossier de la mémoire interne, touchez <Int>. Pour le déplacez d'une carte PC, touchez <Card>.**

5. Sélectionnez le fichier/dossier à déplacer dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.

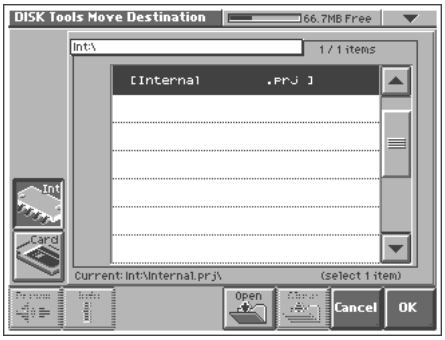
Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

6. Touchez <OK>.

L'écran Disk Tools Move Destination apparaît.



7. Pour déplacer un fichier ou un dossier vers la mémoire interne, touchez <Int>. Pour le déplacez sur une carte PC, touchez <Card>.

8. Sélectionnez le fichier/dossier de destination dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

9. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.

IDEE

Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

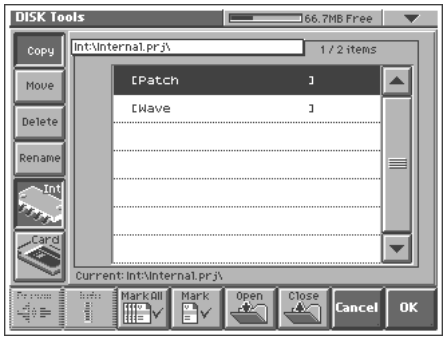
10. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Effacer des fichiers/dossiers (Delete)

1. Affichez l'écran DISK UTILITY MENU (p. 115).

2. Touchez <Tools>.

L'écran Disk Tools apparaît.



3. Touchez <Delete>.

4. Pour effacer un fichier ou un dossier de la mémoire interne, touchez <Int>. Pour l'effacer d'une carte PC, touchez <Card>.

5. Sélectionnez le fichier/dossier à effacer dans la liste.

Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.

Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).

Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.

Mark All: Marquer tous les fichiers/dossiers de la liste.

Mark: Marquer le fichier/dossier sélectionné dans la liste.

Open: Ouvrir le dossier sélectionné.

Close: Passer au dossier supérieur.

6. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.

IDEE

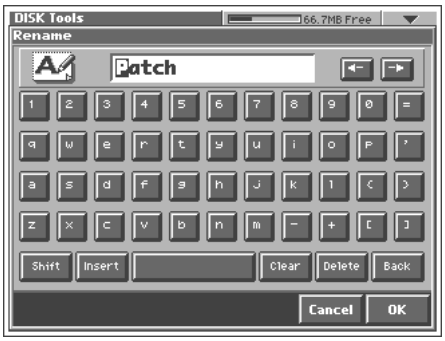
Vous pouvez annuler la procédure à ce stade en touchant <CANCEL>.

7. Touchez <EXECUTE> pour exécuter l'opération.

Renommer des fichiers/ dossiers (Rename)

1. **Affichez l'écran DISK UTILITY MENU (p. 115).**
2. **Touchez <Tools>.**
   L'écran Disk Tools apparaît.

3. **Touchez <Rename>.**
4. **Pour renommer un fichier ou un dossier dans la mémoire interne, touchez <Int>. Pour renommer un fichier ou un dossier sur une carte PC, touchez <Card>.**
5. **Sélectionnez le fichier/dossier à renommer dans la liste.**
   Vous pouvez vous servir des fonctions suivantes. Touchez le bouton adéquat pour exécuter l'opération.
   Prevw: Ecouter le fichier sélectionné (.w00/.wav/.aif).
   Info: Afficher les informations concernant le fichier sélectionné.
   Open: Ouvrir le dossier sélectionné.
   Close: Passer au dossier supérieur.
6. **Touchez <OK>.**
   La fenêtre Rename apparaît.



7. **Touchez les touches alphabétiques ou numériques affichées à l'écran pour entrer le nom dans le cadre de texte.**
   Les touches affichées à l'écran ont les fonctions suivantes.
   <←><→>: Amènent le curseur à l'endroit voulu dans le cadre de texte.
   <SHIFT>: Activez ce bouton pour avoir accès aux majuscules ou aux symboles.
   <Insert>: Activez ce bouton pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.
   <Clear>: Efface tous les caractères du cadre de texte.
   <Delete>: Efface le caractère à l'emplacement du curseur.
   <Back>: Efface le caractère précédant l'emplacement du curseur.

IDEE

Vous pouvez aussi déplacer le curseur en appuyant sur les boutons de curseur [◄][►]. Une pression sur [▲] transforme le caractère situé à l'emplacement du curseur en majuscule tandis qu'une pression sur [▼] le transforme en minuscule.

8. **Une fois l'entrée du nom terminée, touchez <OK> pour clôturer l'opération.**

Connexion à l'ordinateur via USB (USB Mode)

A propos des réglages USB Mode

Le paramètre USB Mode du V-Synth propose deux réglages remplissant chacun une fonction: **Storage** pour le transfert de fichiers et **MIDI** pour l'envoi et la réception de messages MIDI. Vous devez choisir un de ces modes sur le V-Synth. Ces modes ne peuvent pas être utilisés simultanément.

Le tableau suivant indique les modes disponibles pour les différents systèmes d'exploitation (O= disponible, X= indisponible).

Système d'exploitation	Mode Storage	Mode MIDI
Windows XP/2000/Me ou version ultérieure	O	O
Windows 98/98SE	X	O
Mac OS 9 (9.04 or later)	O	O
Mac OS X	O	X

NOTE

Activez le mode USB (transfert de fichiers/communication MIDI) avant de brancher le V-Synth à l'ordinateur. Pour savoir comment procéder, voyez **"USB Setup"** (p. 108).

Transfert de fichiers entre l'ordinateur et l'instrument (mode Storage)

La connexion du V-Synth à l'ordinateur via un câble USB permet d'archiver et de charger vos données en transférant des fichiers comme les projets, les patches et les formes d'onde de la mémoire interne ou d'une carte PC vers ou depuis le disque dur de l'ordinateur ou d'autres périphériques.

Vous pouvez en outre utiliser un logiciel installé sur l'ordinateur pour éditer les données de formes d'ondes créées sur le V-Synth. A l'inverse, les données de formes d'ondes générées sur l'ordinateur peuvent être utilisées sur le V-Synth.

Le mode USB Storage permet donc de transférer des patches et des formes d'onde entre l'instrument et l'ordinateur connecté.

NOTE

Ne branchez/débranchez jamais le câble USB et ne coupez jamais l'alimentation quand le mode USB est actif ou qu'un transfert de données est en cours.

Choix du mode USB Storage

Réglez le paramètre USB Mode du V-Synth sur Storage avant de relier le V-Synth à l'ordinateur avec un câble USB.

MEMO

Par défaut, le mode USB Storage est actif sur le V-Synth.

1. **Appuyez sur [MODE] pour afficher la fenêtre MODE MENU du V-SYNTH.**
2. **Touchez <SYSTEM>.**

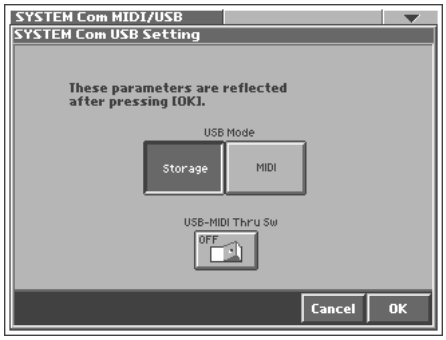
   L'écran SYSTEM Com Master apparaît.

3. **Touchez l'onglet <MIDI USB> du côté gauche de l'écran.**

   L'écran SYSTEM Com MIDI/USB apparaît.

4. **Touchez <USB Setup>.**

   La fenêtre SYSTEM Com USB Setting apparaît.



5. **Touchez USB Mode <Storage>.**

   Le mode USB Storage est activé.

6. Touchez <OK>.

Un message d'avertissement (WARNING) ressemblant à celui-ci apparaît.

7. Touchez <ACCEPT> pour faire disparaître ce message.

8. Touchez <Write> dans le coin inférieur droit de l'écran SYSTEM Com MIDI/USB pour archiver les réglages du système.

Voyez la suite de la procédure dans la section destinée à la plate-forme utilisée: "Windows XP/2000/Me" ou "Macintosh".
Windows XP/2000/Me: lisez la section suivante.
Macintosh: passez à la page 125.

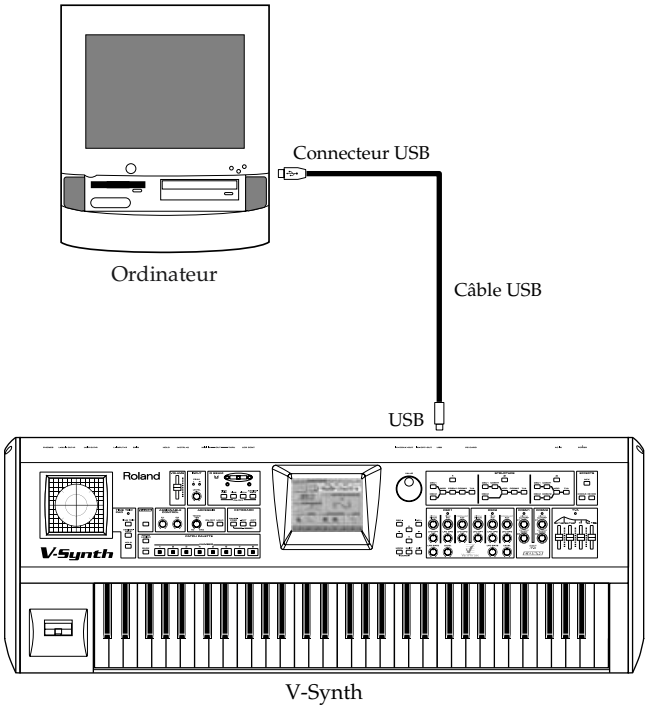
Windows XP/2000/Me

Connexion du V-Synth à l'ordinateur

1. Vérifiez que le V-Synth est hors tension.

2. Démarrez l'ordinateur.

3. Reliez le V-Synth à l'ordinateur avec un câble USB.



V-Synth

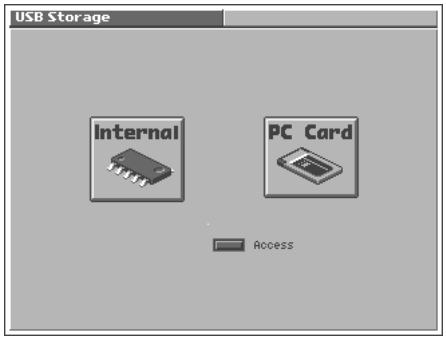
4. Mettez le V-Synth sous tension.

5. Si vous comptez utiliser une carte PC, insérez-la dans la fente PC CARD.

6. Appuyez sur [MODE] pour afficher la fenêtre MODE MENU du V-SYNTH.

7. Touchez <USB>.

L'écran USB Storage apparaît.



8. Touchez <Internal> ou <PC Card> pour établir la connexion avec l'ordinateur.

<Internal>: Monte la mémoire interne comme un lecteur externe sur l'ordinateur.

<PC Card>: Monte la carte PC comme un lecteur externe sur l'ordinateur.

NOTE

"PC Card" n'est disponible que si vous avez inséré une carte PC dans la fente PC CARD.

9. L'installation du pilote démarre une fois la connexion USB établie. Une boîte de dialogue affiche "Nouveau matériel détecté" près de la barre des tâches.

L'installation est entièrement automatique. Veuillez attendre qu'elle soit terminée.

10. Quand l'installation est terminée, cliquez sur Poste de travail: une nouvelle icône de lecteur est affichée.

Windows Me/2000 affiche une icône de lecteur intitulée "Disque amovible". Si vous avez choisi "Internal", Windows XP affiche une icône de lecteur intitulée "V-SYNTH". Si vous avez choisi "PC Card", c'est le libellé du volume défini lors du formatage de la carte qui s'affiche. Si la carte a été formatée sur le V-Synth, "PC CARD" apparaîtra comme libellé de volume.

11. Une fois la connexion établie entre l'ordinateur et le V-Synth, vous pouvez transmettre des fichiers entre les deux appareils.

NOTE

N'effectuez jamais aucune des opérations suivantes lorsque "Access" (le témoin d'accès) clignote sur l'écran USB Storage. Cela risquerait de bloquer l'ordinateur et même d'endommager des fichiers du lecteur.

- Ne débranchez pas le câble USB
- Ne retirez pas la carte PC pendant l'accès aux données
- Ne mettez pas l'ordinateur en mode Pause ou en veille prolongée et ne l'arrêtez pas
- Ne mettez pas le V-Synth hors tension.

Changement de lecteur

Voici comment changer de lecteur entre "Internal" (mémoire interne du V-Synth) et "PC Card" (la carte PC logée dans le V-Synth) lorsque vous avez effectué la connexion via USB.

1. Vérifiez que "Access" (le témoin d'accès) ne clignote pas à l'écran USB Storage du V-Synth.

2. Dans Poste de travail, cliquez avec le bouton droit sur l'icône "Disque amovible" et choisissez "Ejecter".

3. Changez de lecteur en touchant <Internal> ou <PC Card> à l'écran USB Storage du V-Synth.

Refermer l'écran USB Storage

1. Vérifiez que "Access" (le témoin d'accès) ne clignote pas à l'écran USB Storage du V-Synth.

2. Dans Poste de travail, cliquez avec le bouton droit sur l'icône "Disque amovible" et choisissez "Ejecter".

3. Appuyez sur [EXIT].

L'écran USB Storage disparaît.

NOTE

Si vous appuyez sur [EXIT] sans effectuer l'opération "Ejecter" sur l'ordinateur, l'écran affichera un message d'avertissement (WARNING) semblable à celui-ci.

Ne refermez cette fenêtre en touchant <EXECUTE> que si vous n'arrivez pas à effectuer l'opération "Ejecter" sur l'ordinateur.

Annuler la connexion USB

Quand le V-Synth est relié à l'ordinateur en mode USB Storage, vous devez annuler la connexion USB sur l'ordinateur avant de:

- Débrancher le câble USB
- Mettre le V-Synth hors tension quand le câble USB est branché

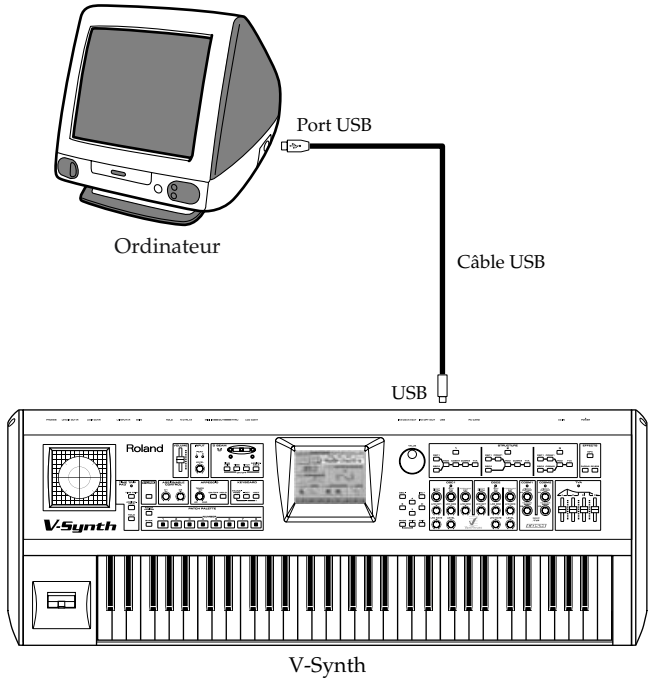
1. Pour couper la connexion avec le V-Synth, cliquez sur le bouton d'éjection affiché dans la barre des tâches (en bas à droite de l'écran).

L'icône de lecteur "Disque amovible" disparaît du Poste de travail et la connexion USB est rompue.

Macintosh

Connexion du V-Synth à l'ordinateur

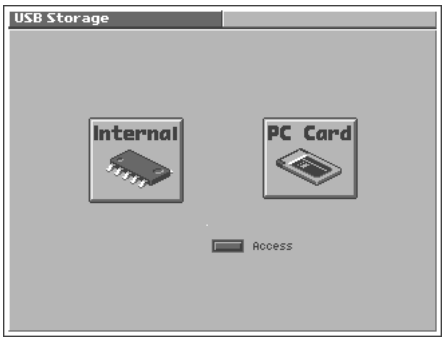
1. **Vérifiez que le V-Synth est hors tension.**
2. **Démarrez l'ordinateur.**
3. **Reliez le V-Synth à l'ordinateur avec un câble USB.**



V-Synth

4. **Mettez le V-Synth sous tension.**
5. **Si vous comptez utiliser une carte PC, insérez-la dans la fente PC CARD.**
6. **Appuyez sur [MODE] pour afficher la fenêtre MODE MENU du V-SYNTH.**
7. **Touchez <USB>.**

   L'écran USB Storage apparaît.



8. **Touchez <Internal> ou <PC Card> pour établir la connexion avec l'ordinateur.**

   <Internal>: Monte la mémoire interne comme un lecteur externe sur l'ordinateur.

   <PC Card>: Monte la carte PC comme un lecteur externe sur l'ordinateur.

NOTE

"PC Card" n'est disponible que si vous avez inséré une carte PC dans la fente PC CARD.

9. **Une fois la connexion USB établie, une nouvelle icône de lecteur s'affiche sur le bureau.**

   Si vous avez choisi "Internal", une icône de lecteur intitulée "V-SYNTH" s'affiche. Si vous avez choisi "PC Card", c'est le libellé du volume défini lors du formatage de la carte qui s'affiche. Si la carte a été formatée sur le V-Synth, "PC CARD" apparaîtra comme libellé de volume.

10. **Une fois la connexion établie entre l'ordinateur et le V-Synth, vous pouvez transmettre des fichiers entre les deux appareils.**

NOTE

N'effectuez jamais aucune des opérations suivantes lorsque "Access" (le témoin d'accès) clignote à l'écran USB Storage. Cela risquerait de bloquer l'ordinateur et même d'endommager des fichiers du lecteur.

- Ne débranchez pas le câble USB
- Ne retirez pas la carte PC pendant l'accès aux données
- Ne mettez pas l'ordinateur en veille, ne le redémarrez pas et ne l'arrêtez pas
- Ne mettez pas le V-Synth hors tension.

Changement de lecteur

Voici comment changer de lecteur entre "Internal" (mémoire interne du V-Synth) et "PC Card" (la carte PC logée dans le V-Synth) lorsque vous avez effectué la connexion via USB.

1. **Vérifiez que "Access" (le témoin d'accès) ne clignote pas à l'écran USB Storage du V-Synth.**
2. **Cliquez sur l'icône de lecteur V-Synth affichée sur le bureau et choisissez "Ejecter" sous le menu "Rangement" ou glissez l'icône dans la corbeille.**
3. **Changez de lecteur en touchant <Internal> ou <PC Card> à l'écran USB Storage du V-Synth.**

Refermer l'écran USB Storage

1. **Vérifiez que "Access" (le témoin d'accès) ne clignote pas à l'écran USB Storage du V-Synth.**
2. **Cliquez sur l'icône de lecteur V-Synth affichée sur le bureau et choisissez "Ejecter" sous le menu "Rangement" ou glissez l'icône dans la corbeille.**
3. **Appuyez sur [EXIT].**
   L'écran USB Storage disparaît.

NOTE

Si vous appuyez sur [EXIT] sans effectuer l'opération "Ejecter" sur l'ordinateur, l'écran affichera un message d'avertissement (WARNING) semblable à celui-ci.

Ne refermez cette fenêtre en touchant <EXECUTE> que si vous n'arrivez pas à effectuer l'opération "Ejecter" sur l'ordinateur.

Annuler la connexion USB

Quand le V-Synth est relié à l'ordinateur en mode USB Storage, vous devez annuler la connexion USB sur l'ordinateur avant de:

- Débrancher le câble USB
- Mettre le V-Synth hors tension quand le câble USB est branché

1. **Cliquez sur l'icône de lecteur V-Synth affichée sur le bureau et choisissez "Ejecter" sous le menu "Rangement" ou glissez l'icône dans la corbeille.**
   L'icône de lecteur V-Synth disparaît du bureau et la connexion USB est rompue.

Exemples d'utilisation du mode USB Storage

Archiver des données de patches et de formes d'onde (Project) du V-Synth

En mode USB Storage, une manipulation incorrecte ou un plantage de l'ordinateur peut endommager les données internes du V-Synth. Aussi, pour vous protéger contre ces risques, nous vous conseillons vivement d'archiver les données en effectuant la procédure suivante.

Archiver les données internes du V-Synth sur l'ordinateur

1. **Branchez le V-Synth à l'ordinateur avec un câble USB comme décrit sous "Connexion du V-Synth à l'ordinateur" (p. 123, p. 125).**
2. **Servez-vous de l'ordinateur pour copier le dossier *****.prj du V-Synth sur un lecteur (le disque dur, par exemple) de l'ordinateur.**
3. **Annulez la connexion USB (p. 124, p. 126).**

Charger des données archivées dans le V-Synth

1. **Branchez le V-Synth à l'ordinateur avec un câble USB comme décrit sous "Connexion du V-Synth à l'ordinateur" (p. 123, p. 125).**
2. **Servez-vous de l'ordinateur pour copier le dossier *****.prj que vous avez archivé précédemment sur l'ordinateur dans le dossier *****.prj (en l'écrasant) du V-Synth.**
3. **Annulez la connexion USB (p. 124, p. 126).**

Charger un fichier audio (de format WAV/AIFF) de l'ordinateur dans le V-Synth (Import)

Vous pouvez charger des fichiers audio WAV/AIFF créés sur un autre dispositif dans le V-Synth et utiliser ces fichiers comme des données échantillonnées sur le V-Synth.

1. **Branchez le V-Synth à l'ordinateur avec un câble USB comme décrit sous "Connexion du V-Synth à l'ordinateur" (p. 123, p. 125).**
2. **Copiez (glissez & déposez) un fichier audio sauvegardé sur l'ordinateur dans le dossier *****.prj du V-Synth.**
3. **Annulez la connexion USB (p. 124, p. 126).**
4. **Importez le fichier copié à l'étape 2 avec le menu Import (Import Files, p. 117) que vous trouverez dans le mode Disk du V-Synth.**
5. **La fonction Preview du mode Sample (p. 97) permet d'écouter les données à importer.**
6. **Sauvegardez le projet avec la commande Save du mode Sample (ou la commande Save Project du mode Disk).**
7. **Effacez les données copiées à l'étape 2 avec le menu Tools (p. 119) du mode Disk.**

Organisation des fichiers du V-Synth

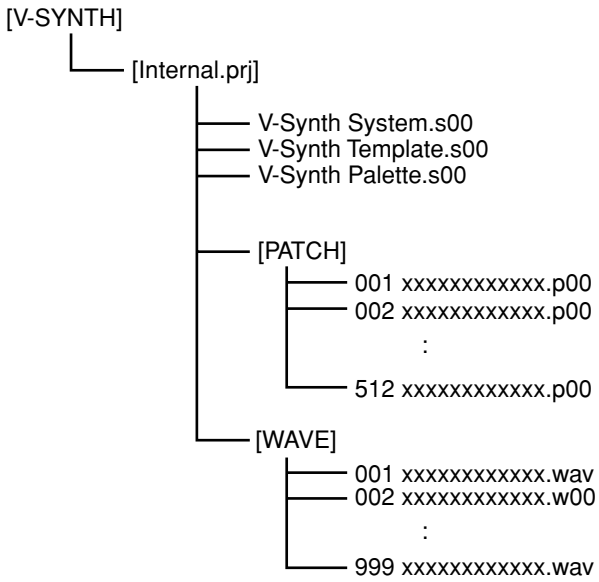
Voici l'organisation des fichiers du V-Synth, telle qu'elle est représentée par l'ordinateur.

Ne tentez jamais d'effacer (formater) ou de renommer ces dossiers ou fichiers sur l'ordinateur.

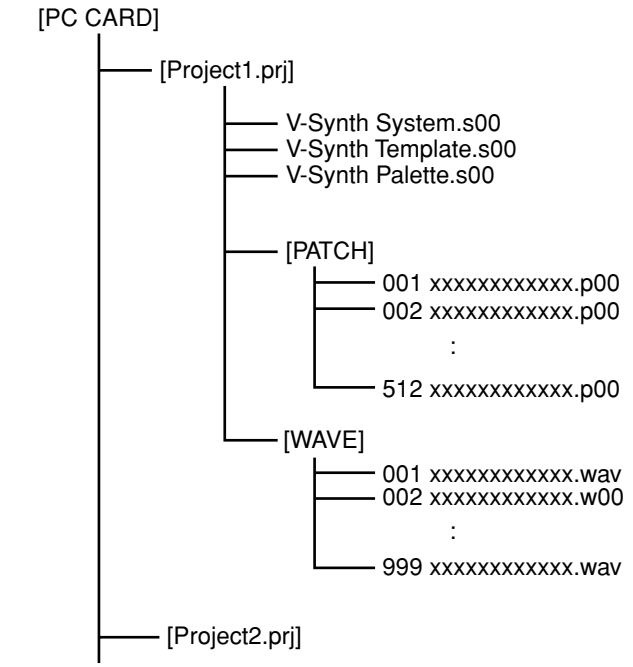
Si le V-Synth se comporte de façon anormale, rompez la connexion USB avec l'ordinateur (p. 124, p. 126) et exécutez la commande Factory Reset (p. 130).

Cette commande initialise toutes les données sauvegardées sur le V-Synth. Aussi, pour vous protéger contre toute perte de données, nous vous conseillons d'archiver systématiquement vos données (p. 126).

Mémoire interne



Carte PC



Echange de messages MIDI avec l'ordinateur (mode MIDI)

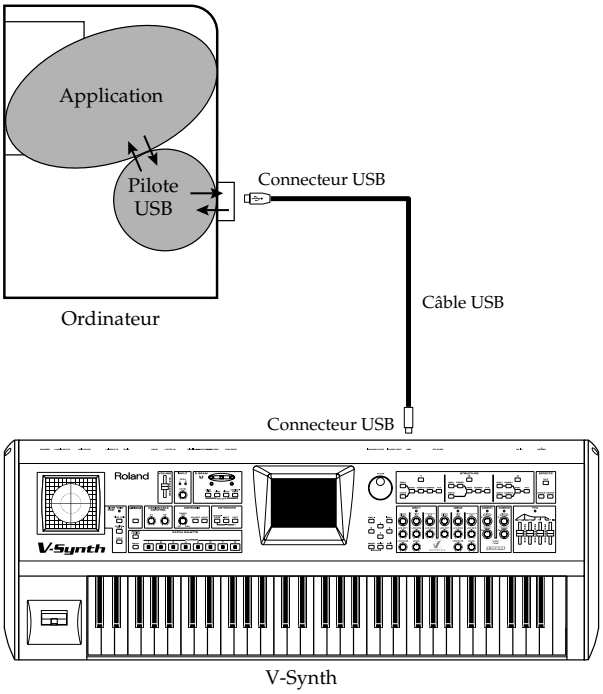
Installation et réglages du pilote

Pour pouvoir utiliser le V-Synth comme périphérique MIDI USB avec l'ordinateur, vous devez installer le pilote MIDI USB. Vous trouverez le pilote MIDI USB sur le CD-ROM fourni avec le V-Synth.

Qu'est-ce qu'un pilote MIDI USB?

Un pilote MIDI USB est un logiciel qui transfère des données entre le V-Synth et le logiciel (séquenceur, etc.) tournant sur l'ordinateur relié via USB.

Le pilote MIDI USB transfère des données de votre programme au V-Synth et du V-Synth au programme.



Pour pouvoir utiliser le V-Synth comme périphérique MIDI USB avec l'ordinateur, vous devez installer le pilote MIDI USB du CD-ROM fourni.

Le pilote et sa procédure d'installation varient selon la plate-forme, le système d'exploitation et les logiciels utilisés. Avant d'entamer l'installation du pilote, lisez attentivement le fichier Readme ad hoc du CD-ROM.

Windows XP/2000
→ **Usb_xp2k\Readme_e.htm**

Windows Me/98/98SE
→ **Usb_me98\Readme_e.htm**

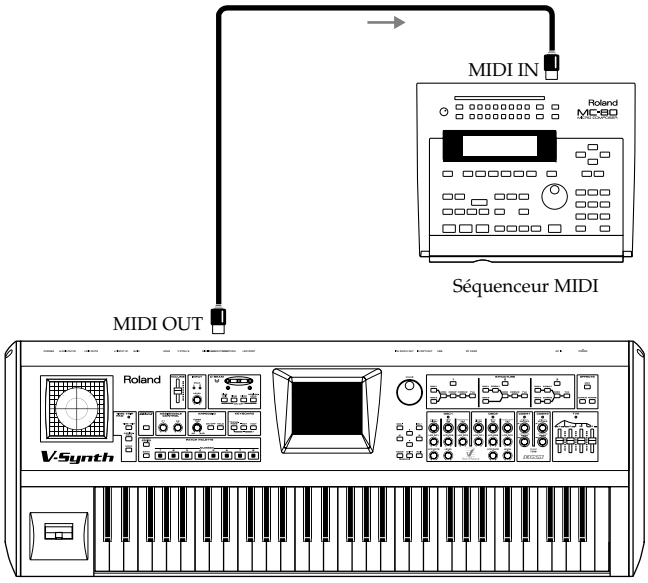
Mac OS
→ **English\Readme_OMS-E.HTM**
→ **English\Readme_FM-E.HTM**

Autres fonctions

Transfert de données à un dispositif MIDI externe (Data Transfer)

Vous pouvez transférer les réglages de patch, de configuration et système à un appareil MIDI externe. C'est ce qu'on appelle un **transfert de blocs de données MIDI (Bulk Dump)**. Vous pouvez, par exemple, effectuer ce transfert quand vous branchez un second V-Synth que vous voulez utiliser avec les mêmes réglages que son homologue. Cette opération permet aussi d'archiver les réglages de son et du système sur un dispositif MIDI externe (et de les recharger en cas de perte de données).

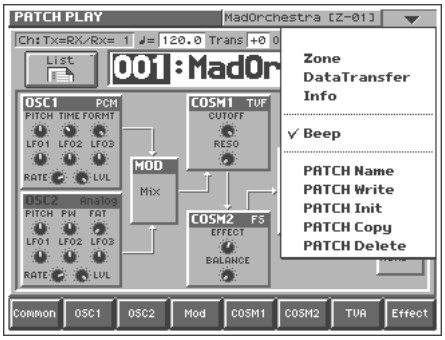
Pour pouvoir transmettre des données à l'appareil MIDI externe, branchez-le au V-Synth comme illustré ci-dessous.



V-Synth

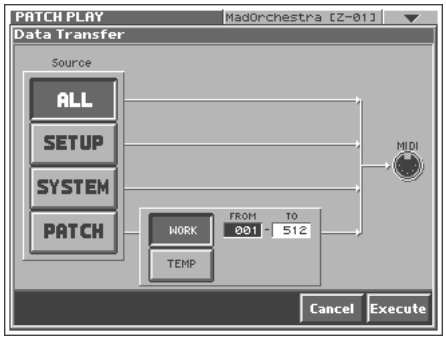
1. Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.

Un menu déroulant apparaît.



2. Touchez <Data Transfer> dans le menu déroulant.

La fenêtre Data Transfer apparaît.



3. Sélectionnez le type de données à transmettre avec "Source".

<ALL>: données Patch, Setup, System

<SETUP>: données Setup

<SYSTEM>: données System

<PATCH>: données Patch

Si vous avez choisi <PATCH>, spécifiez le Patch à transmettre.

<WORK>: transmet des patches de la zone de travail. Les plages "FROM" et "TO" permettent de spécifier la série de patches (001~512) à transmettre.

<TEMP>: transmet des patches de la zone temporaire.

4. Préparez la réception des données sur le dispositif MIDI externe et touchez <Execute> pour lancer le transfert.

Pendant la transmission des données, l'écran affiche le message "Transmitting…". Une fois le transfert terminé, "COMPLETED!" s'affiche.

IDEE

Vous pouvez arrêter le transfert en cours en appuyant sur [EXIT].

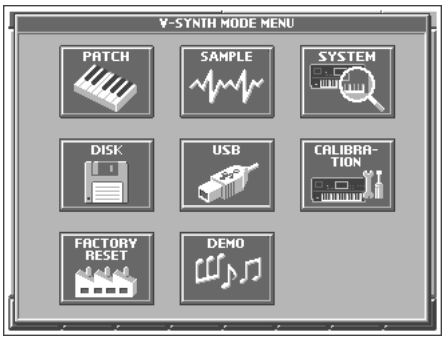
Initialisation des réglages (Factory Reset)

Factory Reset permet de retrouver tous les réglages usine du V-Synth.

NOTE

Si la mémoire interne du V-Synth contient des données que vous avez programmées, celles-ci sont supprimées au profit des réglages usine quand vous faites appel à la fonction Factory Reset. Si vous voulez conserver vos réglages, il est donc primordial de les archiver sur une carte PC (p. 117), sur un ordinateur via USB (p. 126) ou sur un dispositif MIDI externe (p. 129).

1. **Appuyez sur [MODE].**
   La fenêtre MODE MENU du V-Synth apparaît.

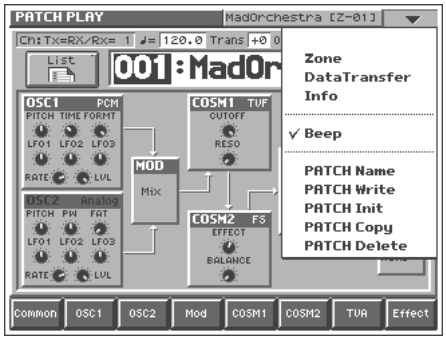


2. **Touchez <FACTORY RESET>.**
   L'écran Factory Reset apparaît.

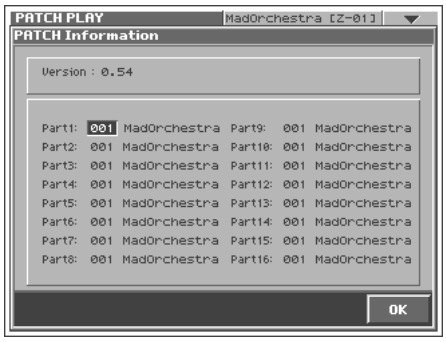
3. **Touchez <Execute> pour exécuter la fonction Factory Reset.**
   Une fois l'opération Factory Reset terminée, le message "COMPLETED!" apparaît.

Affichage d'informations diverses (Info)

1. **Touchez <▼> dans la partie supérieure droite de l'écran.**
   Un menu déroulant apparaît.



2. **Touchez <Info> dans le menu déroulant.**
   La fenêtre PATCH Information apparaît.



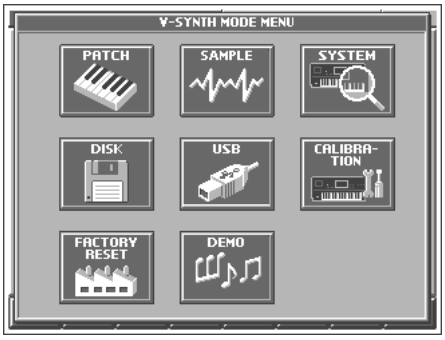
   Voici les informations affichées dans cette fenêtre:
   Version: la version du système du V-Synth
   Part: le numéro et le nom du patch assigné à chaque partie

3. **Quand vous avez vérifié toutes les informations voulues, touchez <OK> pour refermer la fenêtre.**

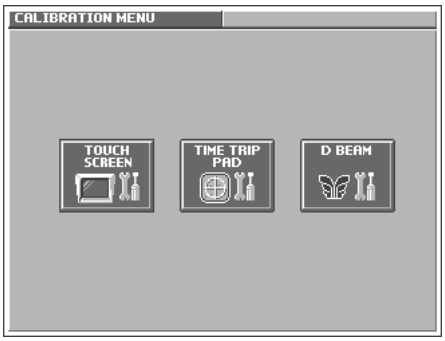
Réglage de sensibilité de l'écran tactile/du pad Time Trip/du contrôleur D Beam (mode Calibration)

Sélection de l'écran CALIBRATION MENU

1. **Appuyez sur [MODE].**
   La fenêtre MODE MENU du V-Synth apparaît.



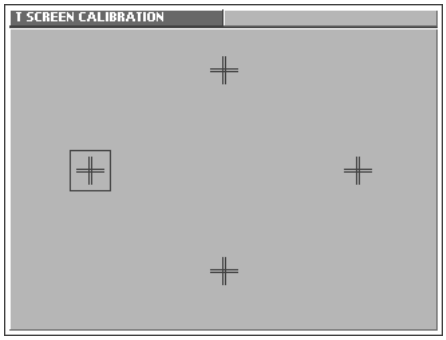
2. **Touchez <CALIBRATION>.**
   L'écran CALIBRATION MENU apparaît.



Réglage de sensibilité de l'écran tactile

Effectuez ce réglage si la sensibilité de l'écran tactile ne vous convient plus.

1. **Touchez <TOUCH SCREEN> dans l'écran CALIBRATION MENU.**
   L'écran T SCREEN CALIBRATION apparaît.

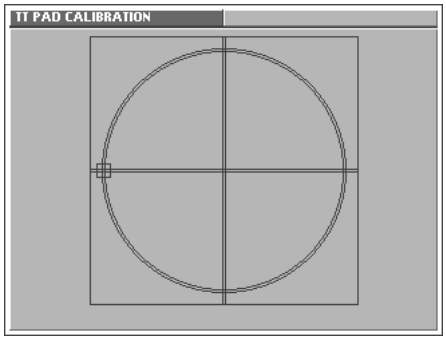


2. **Touchez le centre du symbole "+" encadré à l'écran, dans l'ordre suivant: gauche → haut → droite → bas.**
   Une fois que vous avez touché les quatre points, cet écran se referme. La sensibilité de l'écran est réglée.

Réglage de sensibilité du pad Time Trip

Effectuez ce réglage si la sensibilité du pad Time Trip ne vous convient plus.

1. **Touchez <TIME TRIP PAD> dans l'écran CALIBRATION MENU.**
   L'écran TT PAD CALIBRATION apparaît.

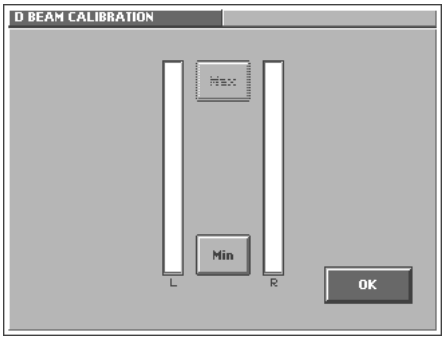


2. **Touchez le point encadré à l'écran sur le pad Time Trip dans l'ordre suivant: gauche → haut → droite → bas.**
   Une fois que vous avez touché les quatre points, cet écran se referme. La sensibilité du pad Time Trip est réglée.

Réglage de la sensibilité du contrôleur D Beam

Effectuez ce réglage si le contrôleur D Beam ne fonctionne plus correctement (lorsqu'il réagit en l'absence de "stimulus", par exemple).

1. **Touchez <D BEAM> dans l'écran CALIBRATION MENU.**
   L'écran D Beam CALIBRATION apparaît.



   Quand vous placez la main au-dessus du contrôleur D Beam, l'indicateur "L" ou "R" réagit à l'écran (il augmente ou diminue).

2. **Définissez d'abord le point où le contrôleur D Beam doit réagir (la valeur minimum donc).**
   Descendez la main vers le contrôleur D Beam et touchez <Min> au point de déclenchement voulu pour le contrôleur.

3. **Réglez ensuite le point où le contrôleur D Beam atteint sa valeur maximum.**
   Levez la main au-dessus du contrôleur D Beam et touchez <Max> au point de réponse maximum voulu pour le contrôleur.

4. **Vérifiez la réponse du contrôleur D Beam en levant et en abaissant la main au-dessus du contrôleur, tout en surveillant les indicateurs L et R à l'écran.**

5. **Si le réglage de sensibilité vous convient, touchez <OK>.**
   La sensibilité du contrôleur D Beam est réglée.

Appendices

Liste des paramètres

Paramètres Patch

Groupe Common (p. 68)

Paramètre		Valeur
General		
Structure Type		TYPE1, TYPE2, TYPE3
Portamento	Portamento Switch	OFF, ON
Mode	Portamento Mode	NORMAL, LEGATO
Type	Portamento Type	RATE, TIME
Time	Portamento Time	0–127
Time Velo Sens	Portamento Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Mono/Poly		Mono, Poly
Legato	Legato Switch	OFF, ON
D Beam/Bender		
Octave Shift		-3– +3
D Beam	D Beam Type	OFF, Time Trip, Time, Pitch, Assignable
Bend Range Up	Pitch Bend Range Up	0–48
Bend Range Down	Pitch Bend Range Down	0–48
TT Pad		
Mode	Time Trip Pad Mode	XY, TT
Hold	Time Trip Pad Hold Switch	OFF, ON
Matrix Ctrl		
Source	Matrix Control Source	OFF, CC01–31, CC33–95, BEND, AFT, +PAD-X/Y, PAD-X/Y, TRIP-R, BEAM-L/R, KNOB1/2, VELO, KEYF
Sens	Matrix Control Sens	–63~+63
Destination 1, 2	Matrix Control Destination 1, 2	(*)
Arpeggio		
Arpeggio Switch		OFF, ON
Patch Tempo		20.0–250.0
Hold	Arpeggio Hold Switch	OFF, ON
Octave Range	Arpeggio Octave Range	-3– +3
KBD Velo	Arpeggio Keyboard Velocity	REAL, 1–127
Duration	Arpeggio Duration	0–100 %
Motif	Arpeggio Motif	UP, DOWN, UP&DOWN, RANDOM, NOTE ORDER, RHYTHM, PHRASE, AUTO
Shuffle Rate	Arpeggio Shuffle Rate	0–100 %
Shuffle Resolution	Arpeggio Shuffle Resolution	(double croche), (croche)
Tune		
Patch Coarse Tune		–48~+48
Patch Fine Tune		–50~+50
Scale Tune	Scale Tune Switch	OFF, ON
Scale Tune C–B		–100~+100
Zone		
Current Zone		Zone 01–16
Zone 01–16 Range Hi		C-1–G9

* OSC1/2-PITCH, OSC1/2-TIME/PW, OSC1/2-FORMA/FAT, OSC1/2-LVL, OSC1/2-PENV-ATK, OSC1/2-PENV-DCY, OSC1/2-PENV-REL, OSC1/2-TENV-ATK, OSC1/2-TENV-DCY, OSC1/2-TENV-REL, OSC1/2-FENV-ATK, OSC1/2-FENV-DCY, OSC1/2-FENV-REL, OSC1/2-AENV-ATK, OSC1/2-AENV-DCY, OSC1/2-AENV-REL, OSC1/2-LFO-RATE, OSC1/2-LFO-PCH, OSC1/2-LFO-TM/PW, OSC1/2-LFO-FR/FT, OSC1/2-LFO-LVL, CSM1/2-PRM1, CSM1/2-PRM2, CSM1/2-ENV1-ATK, CSM1/2-ENV1-DCY, CSM1/2-ENV1-REL, CSM1/2-ENV2-ATK, CSM1/2-ENV2-DCY, CSM1/2-ENV2-REL, CSM1/2-LFO-RATE, CSM1/2-LFO-PRM1, CSM1/2-LFO-PRM2, TVA-LVL, TVA-ENV-ATK, TVA-ENV-DCY, TVA-ENV-REL, TVA-LFO-RATE, TVA-LFO-LVL, TVA-LFO-PAN, MFX-SEND, CHO-SEND, REV-SEND, MFX-PRM1–3

Groupe OSC1/OSC2 (p. 74)

Paramètre		Valeur
Oscillator Switch		OFF, ON
OSC Type		
Oscillator Type		ANALOG, PCM, EXT IN
Wave Gain		–12~+12 dB
Waveform	Analog Oscillator Waveform	SAW, SQR, TRI, SINE, RAMP, JUNO, HQ-SAW, HQ-SQR, NOISE
Impact	Analog Oscillator Impact	0.0–4.0
Time Trip Sw	Time Trip Switch	OFF, ON
Beat Keep	Time Trip Beat Keep	OFF, ON
Waveform	PCM Oscillator Waveform	
Vari Sw	PCM Oscillator Vari Switch	OFF, ON
Start Offset	PCM Oscillator Start Offset	0–**
Playback Mode	PCM Oscillator Playback Mode	RETRIGGER, LEGATO, STEP, EVENT
Loop	PCM Oscillator Loop Switch	OFF, ON
Robot Voice	PCM Oscillator Robot Voice Switch	OFF, ON
Tempo Sync	PCM Oscillator Tempo Sync Switch	OFF, ON
Pitch		
Pitch	Oscillator Pitch	-63 – +63
Pitch KF	Oscillator Pitch Key Follow	-200– +200
Coarse	Oscillator Coarse Tune	-48– +48
Fine	Oscillator Fine Tune	-50– +50
Random	Oscillator Random Pitch Depth	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
Pit LFO Dp	Oscillator Pitch LFO Depth	-63– +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0–7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63– +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0–127
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0–127
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0–127
ADSR Release	Envelope Release Time	0–127
Env Depth	Envelope Depth	-63– +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200– +200
Pulse Width (ANALOG)		
Pulse Width		-63– +63
PW KF	Pulse Width Key Follow	-200– +200
PW LFO Depth	Pulse Width LFO Depth	-63– +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0–7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63– +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0–127
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0–127
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0–127
ADSR Release	Envelope Release Time	0–127
Env Depth	Envelope Depth	-63– +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200– +200

Paramètre		Valeur
Fat (ANALOG)		
Fat		0–127
Fat KF	Fat Key Follow	-200– +200
Fat LFO Depth		-63– +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0–7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63– +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0–127
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0–127
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0–127
ADSR Release	Envelope Release Time	0–127
Env Depth	Envelope Depth	-63– +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200– +200
Time (PCM)		
Time		–63~+63
Time KF	Time Key Follow	-200– +200
Time Offset		BWD, ZERO, FWD
Time LFO Depth		-63– +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0–7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63– +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0–127
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0–127
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0–127
ADSR Release	Envelope Release Time	0–127
Env Depth	Envelope Depth	-63– +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200– +200
Formant (PCM)		
Formant		-63– +63
Formant KF	Formant Key Follow	-200– +200
Energy		0–127
Fmt LFO Depth	Formant LFO Depth	-63– +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0–7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63– +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0–127
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0–127
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0–127
ADSR Release	Envelope Release Time	0–127
Env Depth	Envelope Depth	-63– +63
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200– +200
OSC TVA		
Level		0–127
Level KF	Level Key Follow	-200– +200
Level LFO Dp	Level LFO Depth	-63– +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0–7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63– +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0–127
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0–127
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0–127
ADSR Release	Envelope Release Time	0–127
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200– +200

Paramètre		Valeur
LFO		
Waveform	LFO Waveform	SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHAOS
Offset	LFO Offset	-100, -50, 0, +50, +100
Key Sync	LFO Key Sync Switch	OFF, ON
Delay Time	LFO Delay Time	0–127
Rate	LFO Rate	0–127, note (*)
Fade Mode	LFO Fade Mode	ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>
Fade Time	LFO Fade Time	0–127

*

(triple croche), (double croche), (triolet de croches), (double croche pointée), (croche), (triolet de noires)
(croche pointée), (noire) (triolet de blanches), (noire pointée), (blanche) (triolet de rondes),
(blanche pointée), (ronde), (triolet de carrées), (ronde pointée), (carrée)

Groupe Mod (p. 77)

Paramètre		Valeur
Modulator Switch		OFF, ON
Mod Type		
Modulator Type		MIX, RING, FM, ENV RING, OSC SYNC
Original Level	Modulator Original Level	0–127
Attack	Modulator Attack Time	0–127
Release	Modulator Release Time	0–127

Groupe COSM1/COSM2 (p. 78)

Paramètre		Valeur
COSM Switch		OFF, ON
COSM Type		
COSM Type		THRU, OD/DS, W-SHAPE, AMP, SPEAKER, RESONATOR, SBF1/2, COMB, DUAL, TVF, DYN-TVF, COMP, LIMITER, F-SHIFT, LO-FI
LFO		
Waveform	LFO Waveform	SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHAOS
Offset	LFO Offset	-100, -50, 0, +50, +100
Key Sync	LFO Key Sync Switch	OFF, ON
Delay Time	LFO Delay Time	0–127
Rate	LFO Rate	0–127, note (*)
Fade Mode	LFO Fade Mode	ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>
Fade Time	LFO Fade Time	0–127

*

(triple croche), (double croche), (triolet de croches), (double croche pointée), (croche), (triolet de noires)
(croche pointée), (noire) (triolet de blanches), (noire pointée), (blanche) (triolet de rondes),
(blanche pointée), (ronde), (triolet de carrées), (ronde pointée), (carrée)

☞ Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque section COSM, voyez **"Paramètres COSM"** (p. 143).

Groupe TVA (p. 79)

Paramètre		Valeur
TVA Switch		OFF, ON
TVA		
Level		0–127
Level KF	Level Key Follow	-200– +200
Lvl LFO Dp	Level LFO Depth	-63– +63
Pan		L64–0–63R
Pan KF	Pan Key Follow	-200– +200
Pan LFO Dp	Pan LFO Depth	-63– +63
Velocity Curve	Envelope Velocity Curve	0–7
Velocity Sens	Envelope Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity A-Sens	Envelope Attack Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity D-Sens	Envelope Decay Time Velocity Sensitivity	-63– +63
Velocity R-Sens	Envelope Release Time Velocity Sensitivity	-63– +63
ADSR Attack	Envelope Attack Time	0–127
ADSR Decay	Envelope Decay Time	0–127
ADSR Sustain	Envelope Sustain Level	0–127
ADSR Release	Envelope Release Time	0–127
Env Time KF	Envelope Time Key Follow	-200– +200
LFO		
Waveform	LFO Waveform	SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHAOS
Offset	LFO Offset	-100, -50, 0, +50, +100
Key Sync	LFO Key Sync Switch	OFF, ON
Delay Time	LFO Delay Time	0–127
Rate	LFO Rate	0–127, note (*)
Fade Mode	LFO Fade Mode	ON <<, ON >>, OFF <<, OFF >>
Fade Time	LFO Fade Time	0–127

*

(triple croche), (double croche), (triolet de croches), (double croche pointée), (croche), (triolet de noires)
(croche pointée), (noire) (triolet de blanches), (noire pointée), (blanche) (triolet de rondes),
(blanche pointée), (ronde), (triolet de carrées), (ronde pointée), (carrée)

Groupe Effect (p. 82)

Paramètre		Valeur
Routing		
MFX Send	MFX Send Level	0–127
CHO Send	Chorus Send Level	0–127
REV Send	Reverb Send Level	0–127
Output Assign		MULTI, MAIN, DIR
MFX	MFX On/Off Switch	OFF, ON
MFX Type		00 (Thru)–41
MFX Master Level		0–127
MFX To CHO	MFX Chorus Send Level	0–127
MFX To REV	MFX Reverb Send Level	0–127
CHO	Chorus On/Off Switch	OFF, ON
CHO Type		00 (Off)–08
CHO Master Level	Chorus Master Level	0–127
CHO To REV	Chorus Reverb Send Level	0–127
REV	Reverb On/Off Switch	OFF, ON
REV Type		00 (Off)–10
REV Master Level	Reverb Master Level	0–127
MFX		
MFX Type		00 (Thru)–41
CHO		
CHO Type	Chorus Type	00 (Off)–08
REV		
REV Type	Reverb Type	00 (Off)–10

☞
- Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque section MFX, voyez **"Paramètres des multi-effets MFX"** (p. 148).
- Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque section Chorus, voyez **"Paramètres de Chorus"** (p. 170).
- Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque section Reverb, voyez **"Paramètres de Reverb"** (p. 171).

Paramètres System

Groupe Common (p. 106)

Paramètre		Valeur
Master		
Master Tune		415.3–466.2 Hz
Master Key Shift		-24– +24
Master Level		0–127
Patch Remain	Patch Remain Switch	OFF, ON
Powerup Mode		Last Set, Default
IO		
External Input Type		STEREO L R, MONORAL MIX, MONORAL L, MONORAL R
Mix/Parallel		MIX, PARALLEL
Output Gain		-12– +12 dB
Digital Output Freq	Digital Output Frequency	44.1, 48, 96 KHz
EQ		
4 Band EQ	4-Band Equalizer Switch	OFF, ON
LOW Freq	Low Frequency	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz
LOW Gain		-15– +15 dB
MID 1 Q		0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
MID 1 Freq	Mid 1 Frequency	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
MID 1 Gain		-15– +15 dB
MID 2 Q		0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
MID 2 Freq	Mid 2 Frequency	50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
MID 2 Gain		-15– +15 dB
HIGH Freq	High Frequency	2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz
HIGH Gain		-15– +15 dB
TOTAL Gain		-15– +15 dB
MIDI/USB		
Device ID	Device ID Number	17–32
Clock Source		INTERNAL, EXTERNAL
Rx PC	Receive Program Change Switch	OFF, ON
Rx Bank	Receive Bank Select Switch	OFF, ON
Rx Sys-Ex	Receive System Exclusive Switch	OFF, ON
Tx Edit	Transmit Edit Data Switch	OFF, ON
Clock Out		OFF, ON
Part MIDI		
Part 1–16 Rx Sw	Part 1–16 Receive Switch	OFF, ON
Part 1–16 Rx Ch	Part 1–16 Receive Channel	1–16

Groupe Controller (p. 109)

Paramètre		Valeur
Tx		
Patch Tx Ch	Patch Transmit Channel	1–16, RX CH, OFF
Tx PC	Transmit Program Change Switch	OFF, ON
Tx Bank	Transmit Bank Select Switch	OFF, ON
Tx Active Sens	Transmit Active Sensing Switch	OFF, ON
KBD		
KBD Sens	Keyboard Sensitivity	LIGHT, MEDIUM, HEAVY
KBD Velocity	Keyboard Velocity	REAL, 1–127
After Sens	Aftertouch Sensitivity	0–200
Local Sw	Local Switch	OFF, ON
Remote KBD Sw	Remote Keyboard Switch	OFF, ON
TT Pad/Knob		
X Assign-XY		OFF, CC01–31, CC33–95
Y Assign-XY		OFF, CC01–31, CC33–95
X Assign-TT	X Assign-Time Trip	OFF, CC01–31, CC33–95
Y Assign-TT	Y Assign-Time Trip	OFF, CC01–31, CC33–95
Knob 1, 2 Assign		OFF, CC01–31, CC33–95
Beam		
D Beam Sens L, R	D Beam Sensitivity L, R	0–200
D Beam 1–4 Assign L, R		OFF, CC01–31, CC33–95
Pedal		
Hold Polarity	Hold Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE
Pedal 1, 2 Assign		OFF, CC01–31, CC33–95, BEND UP, BEND DOWN, AFTERTOUCH

Groupe V-LINK (p. 112)

Paramètre		Valeur
Tx		
Channel	V-LINK MIDI Channel	1–16
Audio	V-LINK Audio Switch	OFF, ON
Local Sw	V-LINK Patch Palette Local Switch	OFF, ON
TT Pad/Knob		
Local Sw	V-LINK Time Trip Pad Local Switch	OFF, ON
X Assign-XY	V-LINK X Assign-XY	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, MASTER-FADER, T-BAR
Y Assign-XY	V-LINK X Assign-XY	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, MASTER-FADER, T-BAR
Assign-TT	V-LINK Assign-Time Trip	OFF, TIME-TRIP
Local Sw	V-LINK Knob1, 2 Local Switch	OFF, ON
1, 2 Assign	V-LINK Knob1, 2 Assign	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, MASTER-FADER
Beam		
Local Sw	V-LINK D Beam Local Switch	OFF, ON
1–4 Assign L, R	V-LINK D Beam1–4 Assign L, R	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, MASTER-FADER
Lever		
Mod Local Sw	V-LINK Modulation Local Switch	OFF, ON
Mod Assign	V-LINK Modulation Assign	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, MASTER-FADER
Bend Local Sw	V-LINK Pitch Bend Local Switch	OFF, ON
Bend Assign	V-LINK Pitch Bend Assign	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, MASTER-FADER
After Local Sw	V-LINK Aftertouch Local Switch	OFF, ON
After Assign	V-LINK Aftertouch Assign	OFF, PLAYBACK-SPEED, DISSOLVE-TIME, AUDIO-LEVEL, COLOR-CB, COLOR-CR, BRIGHTNESS, VFX1, VFX2, MASTER-FADER

Liste des paramètres d'effets COSM

Paramètres COSM

Vous disposez de 15 types d'effets COSM. Cette section décrit les paramètres de chaque type d'effet COSM et leur fonction.

☞ Voici les références de page pour chaque type d'effet COSM:

Overdrive / Distortion	OD/DS	(p. 143)
Wave Shape	W-SHAPE	(p. 143)
Amp Simulator	AMP	(p. 144)
Speaker Simulator	SPEAKER	(p. 144)
Resonator	RESONATOR	(p. 144)
1st order SideBandFilter	SBF1	(p. 144)
2nd order SideBandFilter	SBF2	(p. 145)
Comb Filter	COMB	(p. 145)
Dual Filter	DUAL	(p. 145)
TVF	TVF	(p. 146)
Dynamic TVF	DYN-TVF	(p. 146)
Polyphonic Compressor	COMP	(p. 146)
Polyphonic Limiter	LIMITER	(p. 147)
Frequency Shifter	F-SHIFT	(p. 147)
Lo-Fi Processor	LO-FI	(p. 147)

MEMO

Vous pouvez choisir les paramètres de destination via les paramètres "1"~"4" de la matrice de contrôle (Destination MFX1–MFX3). Voici la correspondance de ces paramètres Destination:

#1: Destination CSM1/2-PRM1
#2: Destination CSM1/2-PRM2
#3: Destination CSM1/2-LFO-PRM1
#4: Destination CSM1/2-LFO-PRM2

Overdrive / Distortion

L'effet Overdrive produit une distorsion naturelle et rappelant celle produite par les amplis à lampes. L'effet Distorsion produit une distorsion plus importante que l'effet Overdrive.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Drive Type	OD, DS	Choix du type d'effet: Overdrive (OD) ou Distortion (DS).
Output Level	0–127	Niveau de sortie
Drive		
Drive #1	0–127	Intensité de la distorsion
Drive LFO Depth #3	–63~+63	Intensité du LFO appliqué à la distorsion
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
Tone		
Tone #2	0–127	Timbre
Tone KF	–200~+200	Réglage Key follow du timbre
Tone LFO Depth #4	–63~+63	Intensité du LFO appliqué au timbre
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
LFO		
* *Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 81).*		

Wave Shape

Vous disposez de plusieurs formes d'onde pour créer et saturer le son.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Shape Type	1–6	Type de forme d'onde
Output Level	0–127	Niveau de sortie
Drive		
Drive #1	0–127	Intensité de la distorsion
Drive LFO Depth #3	–63~+63	Intensité du LFO appliqué à la distorsion
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
Tone		
Tone #2	0–127	Timbre
Tone KF	–200~+200	Réglage Key follow du timbre
Tone LFO Depth #4	–63~+63	Intensité du LFO appliqué au timbre
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
LFO		
* *Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 81).*		

Amp Simulator

Cet effet simule le son d'un ampli.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Amp Type	1–3	Type d'ampli de guitare
Bass	0–127	Réglage des graves/médiums/aigus
Middle		
Treble		
Output Level	0–127	Niveau de sortie
Gain		
Gain #1	0–127	Intensité de la distorsion
Gain LFO Depth #3	–63~+63	Intensité du LFO appliqué à la distorsion
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
LFO		
* *Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 81).*		

Speaker Simulator

Cet effet simule divers types de haut-parleurs.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Speaker Type	1–12	

Resonator

Simule la résonance d'une caisse de guitare.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Filter Type	BANJO, AC.GTR, RE.GTR	Type de filtre (de guitare)
Size		
Size #1	0–127	Taille de la caisse
Size KF	–200~+200	Réglage Key follow pour la caisse de guitare
Size LFO Depth #3	–63~+63	Intensité du LFO appliqué au son de la caisse de guitare
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
Balance		
Balance #2	0–127	Balance entre le signal direct et le signal d'effet
Balance LFO Depth #4	–63~+63	Intensité du LFO appliqué à la balance de volume
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
LFO		
* *Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 81).*		

1st order SideBandFilter

En accentuant la fondamentale et les harmoniques, ce filtre permet de transformer un signal sans hauteur (comme un bruit ou un motif de batterie) en un son de hauteur définie.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
HPF	0–127	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF	0–127	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
LPF KF	–200~+200	Réglage Key follow pour la fréquence de coupure du filtre passe-bas
Sub	-100– +100	Désaccord Sub
Octave	-2, -1, 0	Réglage d'octave
Width		
Width #1	0–127	Largeur de bande
Width KF	–200~+200	Réglage Key follow pour la largeur de bande
Dyn Env	–63~+63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
Width LFO Depth #3	–63~+63	Intensité du LFO appliqué à la largeur de bande
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
Detune		
Detune #2	0–127	Désaccord
Dyn Env	–63~+63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
Detune LFO Depth #4	–63~+63	Intensité du LFO appliqué au désaccord
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
LFO		
* *Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 81).*		

2nd order SideBandFilter

En accentuant la fondamentale et les harmoniques, ce filtre permet de transformer un signal sans hauteur (comme un bruit ou un motif de batterie) en un son de hauteur définie. Ce filtre produit un effet plus marqué que le filtre Sideband précédant (de premier ordre).

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Q	0–127	Largeur de bande (Q)
LPF	0–127	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
LPF KF	–200~+200	Réglage Key follow pour la fréquence de coupure du filtre passe-bas
Octave	-2, -1, 0	Réglage d'octave
Width		
Width #1	0–127	Largeur de bande
Width KF	–200~+200	Réglage Key follow pour la largeur de bande
Dyn Env	–63~+63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
Width LFO Depth #3	–63~+63	Intensité du LFO appliqué à la largeur de bande
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
Detune		
Detune #2	0–127	Désaccord
Dyn Env	–63~+63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
Detune LFO Depth #4	–63~+63	Intensité du LFO appliqué au désaccord
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
LFO		
* *Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 81).*		

Comb Filter

Un filtre de type "Comb" (en peigne) permet d'accentuer ou d'atténuer la fondamentale ou les harmoniques.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Octave	-2, -1, 0, +1, +2	Réglage d'octave
Tone		
Tone #1	0–127	Timbre
Tone LFO Depth #3	–63~+63	Intensité du LFO appliqué au timbre
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
Detune		
Detune #2	0–127	Désaccord
Detune LFO Depth #4	–63~+63	Intensité du LFO appliqué au désaccord
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
LFO		
* *Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 81).*		

Dual Filter

Cet effet propose deux filtres que vous pouvez brancher en série ou en parallèle.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Filter Type	LPF/HPF, LPF->HPF, BPF/BPF	Type de filtre
Filter1/2		
Freq #1/#2	0–127	Fréquence de coupure du filtre
Freq KF	–200~+200	Réglage Key follow pour la fréquence de coupure des filtres
Reso	0–127	Résonance
Freq LFO Depth #3/#4	–63~+63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure des filtres
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
LFO		
* *Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 81).*		

TVF

Ce filtre coupe une bande de fréquence spécifique et change ainsi la brillance, la consistance et d'autres aspects du son.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH, PEAK	Type de filtre
db/Octave	-24dB/oct, -12dB/oct, -6dB/oct	Niveau d'atténuation par octave
Cutoff		
Freq #1	0–127	Fréquence de coupure du filtre
Freq KF	–200~+200	Réglage Key follow pour la fréquence de coupure du filtre
LFO Dp #3	–63~+63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
Resonance		
Reso #2	0–127	Résonance
R LFO Depth #4	–63~+63	Intensité du LFO appliqué à la résonance
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
LFO		
* *Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 81).*		

Dynamic TVF

Ce filtre coupe une bande de fréquence spécifique et change ainsi la brillance, la consistance et d'autres aspects du son. Vous pouvez produire un effet Wah en variant la fréquence centrale avec le volume du signal d'entrée.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH, PEAK	Type de filtre
db/Octave	-24dB/oct, -12dB/oct, -6dB/oct	Niveau d'atténuation par octave
Cutoff		
Freq #1	0–127	Fréquence de coupure du filtre
Freq KF	–200~+200	Réglage Key follow pour la fréquence de coupure du filtre
Dyn	–63~+63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
LFO Dp #4	–63~+63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
Resonance		
Reso #2	0–127	Résonance
Dyn Env	–63~+63	Intensité de l'enveloppe pour le signal d'entrée
R LFO Dp #4	–63~+63	Intensité du LFO appliqué à la résonance
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
LFO		
* *Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 81).*		

Polyphonic Compressor

Atténue les crêtes de signal, accentue les bas niveaux et aplanit les fluctuations du volume global.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Attack #1	0–127	Temps d'attaque
Sustain #2	0–127	Niveau de sustain
Output Level	0–127	Niveau de sortie

Polyphonic Limiter

Comprime des signaux excédant un seuil défini afin d'éviter toute distorsion.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Thres	0–127	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
Ratio	2:1, 4:1, 16:1, 100:1	Taux de compression
Attack #1	0–127	Temps d'attaque
Release #2	0–127	Temps de relâchement
Output	0–127	Niveau de sortie

Frequency Shifter

Décale les rapports de fréquences entre la fondamentale et les harmoniques, ce qui permet de déformer la voix humaine et de produire un effet de "grognement".

Paramètre	Valeur	Description
Effect		
Effect #1	0–127	Intensité de l'effet
Effect KF	–200~+200	Réglage Key follow pour le volume de l'effet
Effect LFO Depth #3	–63~+63	Intensité du LFO appliqué au volume de l'effet
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
Balance		
Balance #2	0–127	Balance entre le signal direct et le signal d'effet
Balance LFO Depth	–63~+63	Intensité du LFO appliqué à la balance de volume
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
LFO		
* *Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 81).*		

Lo-Fi Processor

En réduisant le nombre de bits et la fréquence d'échantillonnage, cet effet permet de recréer le son "Lo-Fi" ("basse fidélité") des premiers échantillonneurs numériques et d'autres appareils similaires. Un filtre est branché en série à la sortie du processeur Lo-Fi.

Paramètre	Valeur	Description
COSM Type		
Bit Down	0–15	Réduit le nombre de bits.
Sample Rate Down	Normal, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32	Définit la fraction de la fréquence d'échantillonnage actuelle utilisée pour le traitement Lo-Fi.
Filter		
Filter #1	0–127	Fréquence de coupure du filtre
Filter KF	–200~+200	Réglage Key follow pour la fréquence de coupure du filtre
Filter LFO Depth #3	–63~+63	Intensité du LFO appliqué à la fréquence de coupure du filtre
* *Pour en savoir davantage sur les paramètres d'enveloppe, voyez "Réglages d'enveloppe" (p. 80).*		
Balance		
Balance #2	0–127	Balance entre le signal direct et le signal d'effet
Balance LFO Depth	–63~+63	Intensité du LFO appliqué à la balance de volume
LFO		
* *Pour en savoir davantage sur le LFO, voyez "Réglages LFO" (p. 81).*		

Liste des effets

Paramètres des multi-effets MFX

Les multi-effets (MFX) proposent 41 types d'effets. Cette section décrit les paramètres et la fonction de chaque multi-effet.

MEMO

Vous pouvez choisir les paramètres "1"~"3" comme réglages de destination pour la matrice de contrôle (Destination MFX1-MFX3). Voici la correspondance de ces paramètres Destination:

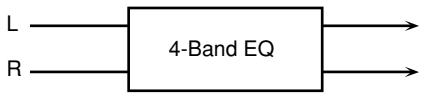
#1: Destination MFX1
#2: Destination MFX2
#3: Destination MFX3

☞ Voici les références de page pour chaque type de multi-effet:

01: Parametric EQ	Para EQ	(p. 149)
02: Graphic EQ	Graph EQ	(p. 149)
03: Resonant Filter	ResoFilt	(p. 149)
04: Isolator and Filter	Isolator	(p. 150)
05: Distortion / OD	DS / OD	(p. 150)
06: Amp Simulator	Gtr Amp	(p. 151)
07: Auto Wah	Auto Wah	(p. 152)
08: Humanizer	Humanizer	(p. 152)
09: Dynamic Processor	Dynamic	(p. 152)
10: Tape Echo Simulator	TapeEcho	(p. 153)
11: Stereo Delay	St Delay	(p. 153)
12: Multi Tap Delay	TapDelay	(p. 154)
13: Reverse Delay	RvsDelay	(p. 155)
14: Vocal Echo	VocalEcho	(p. 155)
15: Band Pass Delay	BP Delay	(p. 156)
16: Analog Delay→Chorus	AD->Cho	(p. 156)
17: Digital Chorus	DigiCho	(p. 157)
18: Space Chorus	SpaceCho	(p. 157)
19: Hexa Chorus	Hex Cho	(p. 158)
20: Analog Flanger	Ana Flgr	(p. 158)
21: BOSS Flanger	BOSSFlgr	(p. 159)
22: Step Flanger	StepFlgr	(p. 159)
23: Analog Phaser	Ana Phsr	(p. 160)
24: Digital Phaser	DigiPhsr	(p. 160)
25: Rotary	Rotary	(p. 161)
26: Tremolo/Auto Pan	Trem/Pan	(p. 161)
27: Stereo Pitch Shifter	PitchSft	(p. 162)
28: OD/DS→Cho/Flg	OD->Cho	(p. 162)
29: OD/DS→Delay	OD->Dly	(p. 163)
30: Cho/Flg→Delay	Cho->Dly	(p. 163)
31: Enh→Cho/Flg	Enh->Cho	(p. 164)
32: Enh→Delay	Enh->Dly	(p. 164)
33: Vocal Multi	VocalMt	(p. 165)
34: Guitar Multi	GuitarMt	(p. 165)
35: Bass Multi	BASS Mt	(p. 166)
36: Rhodes Multi	RhodesMt	(p. 167)
37: Keyboard Multi	Kbd Mt	(p. 168)
38: Phonogram	Phonogrm	(p. 168)
39: Radio Tuning	Radio	(p. 169)
40: Bit Rate Converter	Bit Conv	(p. 169)
41: Pseudo Stereo	PseudoSt	(p. 169)

01: Parametric EQ (égaliseur paramétrique)

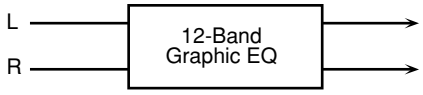
Il s'agit d'un égaliseur paramétrique stéréo à 4 bandes (grave, médium x 2, aigu).



Paramètre	Valeur	Description
Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Mid 1 Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium 1
Mid 1 Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium 1 Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.
Mid 1 Gain	–15~+15 dB	Gain du médium 1
Mid 2 Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium 2
Mid 2 Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium 2 Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
Mid 2 Gain	–15~+15 dB	Gain du médium 2
Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu
Total Gain	–15~+15 dB	Niveau de sortie

02: Graphic EQ (égaliseur graphique)

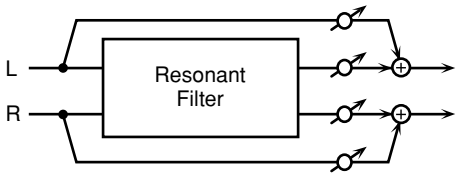
Simule un égaliseur graphique stéréo à 12 bandes.



Paramètre	Valeur	Description
180Hz Gain	–15~+15 dB	Gain des différentes bandes de fréquences
250Hz Gain		
355Hz Gain		
500Hz Gain		
710Hz Gain		
1000Hz Gain		
1400Hz Gain		
2000Hz Gain		
2800Hz Gain		
4000Hz Gain		
5600Hz Gain		
8000Hz Gain		
Total Gain #1	–15~+15 dB	Niveau de sortie

03: Resonant Filter

Cet effet permet une modulation cyclique de la fréquence de coupure avec un LFO. Vous pouvez ainsi modifier considérablement la réponse en fréquence du signal d'entrée avec la fréquence de coupure et la réinjection (Feedback). Cet effet produit un son plus brillant ou plus sombre ou un timbre caractéristique.



Paramètre	Valeur	Description
Cutoff Freq	50–20000 Hz	Fréquence de base du filtre Le LFO contrôle la fréquence de coupure en adoptant cette valeur comme niveau maximum.
Resonance	0–127	Niveau de résonance du filtre Quand vous augmentez ce réglage, la résonance s'accroît autour de la fréquence de coupure, produisant un son caractéristique.
Band Mode	LOW, MID, HIGH, LOW+MID, MID+HIGH, ALL	Plage de fréquence touchée par le filtre LOW: bande du grave MID: bande du médium HIGH: bande de l'aigu LOW+MID: bandes du grave et du médium MID+HIGH: bandes du médium et de l'aigu ALL: toutes les bandes
Sweep Waveform	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR	Forme d'onde du LFO TRI: triangulaire SAWUP: en dents de scie SAWDN: en dents de scie SQR: carrée
Sweep Rate	0.05–10.0 Hz, note	Fréquence de modulation du LFO
Sweep Depth	0–127	Intensité de modulation du LFO
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et le signal d'effet (WET)

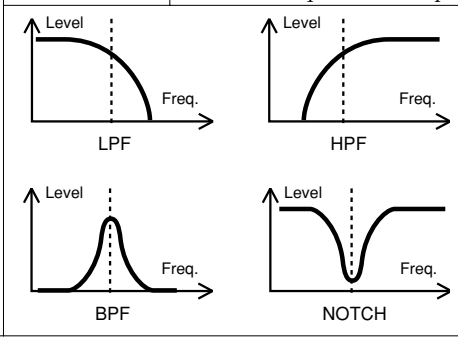
04: Isolator et filtre

Cet effet relie en série un Isolator à 3 bandes, un filtre et un Booster de graves stéréo.

Un Isolator est un égaliseur atténuant fortement le volume dans diverses plages, produisant un effet spécial.

Les filtres permettent de modifier considérablement la réponse en fréquence du signal d'entrée et de forger le caractère du son.

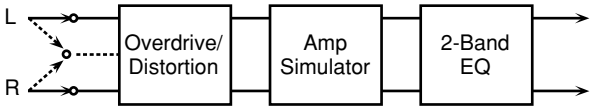
Le Booster de graves accentue les basses fréquences et produit un son grave à souhait.

Paramètre	Valeur	Description
Low Band Level #1	– +4 dB	Définissent respectivement le niveau du grave, du médium et de l'aigu. À –60 dB, le son est inaudible. 0 dB correspond au niveau d'entrée du signal.
Mid Band Level #2		
Hi Band Level #3		
AP Low Sw	OFF, ON	Active/coupe la fonction Anti-Phase pour les graves. Quand cette fonction est active (ON), une copie stéréo de phase inversée est ajoutée au signal original.
AP Low Level	0–127	Règle le niveau des bandes du grave. Appliqué à certaines fréquences, ce réglage permet d'accentuer des composants spécifiques d'un son. (Cet effet est uniquement disponible pour un signal stéréo.)
AP Mid Sw	OFF, ON	Réglages de la fonction Anti-Phase pour les bandes du médium. Les paramètres sont les mêmes que pour les bandes du grave.
AP Mid Level	0–127	
Filter Type	THRU, LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre THRU: aucun filtre n'est utilisé. LPF: laisse passer les fréquences en dessous de la fréquence de coupure. BPF: laisse passer les fréquences près de la fréquence de coupure. HPF: laisse passer les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure. NOTCH: laisse passer les fréquences autres que celles proches de la fréquence de coupure.
		

Paramètre	Valeur	Description
Filter Slope	, dB/O	Pente d'atténuation du filtre –24 dB/octave: abrupte –12 dB/octave: douce
Filter Cutoff	0–127	Fréquence de coupure du filtre Plus cette valeur est proche de 0 et plus la fréquence de coupure diminue. Plus cette valeur se rapproche de 127 et plus la fréquence augmente.
Filter Resonance	0–127	Niveau de résonance du filtre Augmentez ce réglage pour accroître la résonance autour de la fréquence de coupure et produire ainsi un son unique.
Filter Gain	0~+24 dB	Permet de compenser la perte de volume dans la plage de coupure de certains filtres. Plus vous augmentez cette valeur et plus la compensation est forte (et le volume augmente).
LowBoost Level	–15~+15 dB	Augmentez cette valeur pour produire un son plus grave. * *Selon les réglages de l'effet Isolator et de filtre, cet effet pourrait être difficilement audible.*

05: Distortion / OD (Distortion / Overdrive)

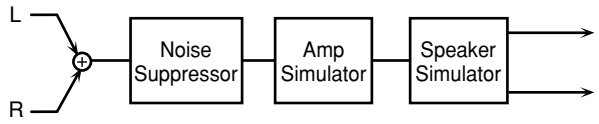
L'effet Overdrive produit une distorsion naturelle et rappelant celle produite par les amplis à lampes. L'effet Distorsion produit une distorsion plus importante que l'effet Overdrive.



Paramètre	Valeur	Description
Input Mode	MONO, STEREO	Définit si le signal d'entrée est traité en mono ou en stéréo. Si vous choisissez MONO, les signaux gauche et droit sont mixés et traités comme un signal mono.
Distortion Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: Overdrive (OD) ou Distortion (DS).
Drive #1	0–127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: petit ampli BUILT-IN: ampli intégré 2-STACK: tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: tour d'ampli à 3 enceintes
Output Level	0–127	Niveau de sortie
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

06: Amp Simulator (simulateur d'ampli de guitare)

Cet effet simule le son d'un amplificateur de guitare.



Paramètre	Valeur	Description
NS Sw	OFF, ON	Active/coupe le suppresseur de bruit (Noise Suppressor). Le suppresseur de bruit conserve tel quel le signal d'origine et élimine uniquement le bruit produit en l'absence de signal.
NS Threshold	0–127	Règle le seuil auquel le suppresseur de bruit est actif. * *Quand le signal tombe en dessous du seuil défini, il est coupé par le suppresseur de bruit.*
NS Release	0–127	Définit l'intervalle entre le déclenchement du suppresseur de bruit et le moment où le volume est minimum.
Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL 5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Type d'ampli de guitare
	JC-120: son du Roland JC-120. CLEAN TWIN: son d'un ampli à lampes intégré standard. MATCH DRIVE: son d'un ampli à lampes récent, surtout utilisé en Blues, Rock et Fusion. BG LEAD: son d'un ampli à lampes typique de la fin des années 1970 et du début des années 1980. MS1959 I: son de la grande tour d'ampli à lampes qui a forgé le son des groupes de Hard-Rock anglais des années 1970 (avec connexion à l'entrée I). MS1959 II: même ampli que l'effet MS1959 I mais avec la connexion à l'entrée II. MS1959 I+II: même ampli que l'effet MS1959 I mais avec les entrées I et II branchées en parallèle. SLDN LEAD: son d'un ampli à lampes convenant pour un large éventail de styles. METAL 5150: son d'un puissant ampli à lampes adapté au Heavy Metal. METAL LEAD: son Metal Lead de bande médium caractéristique. OD-1: Son de la pédale d'effet BOSS OD-1. OD-2 TURBO: son de la pédale d'effet BOSS OD-2 avec commutateur Turbo enclenché. DISTORTION: son saturé. FUZZ: son Fuzz.	

Paramètre	Valeur	Description
Volume	0–127	Volume et niveau de distorsion de l'ampli
Bass Middle Treble	0–127	Réglage des graves/médiums/aigus * *Vous ne pourrez pas régler le médium si vous avez choisi MATCH DRIVE comme type d'ampli avec "Amp Type".*
Presence	0–127	Réglage des ultra-hautes fréquences
Master Volume	0–127	Volume général de l'ampli
Brightness Sw	OFF, ON	Activez ("ON") ce paramètre pour produire un son plus tranchant et brillant. Ce paramètre est disponible si vous avez choisi JC-120, CLEAN TWIN ou BG LEAD comme type d'ampli avec "Parameter Type".
Gain Sw	LOW, MID, HIGH	Intensité de distorsion de l'ampli
Sp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe la simulation d'enceinte.
Sp Type	(voyez ci-dessous)	Type d'enceinte
Mic Setting	1–10	Définit la position du microphone captant le son de l'enceinte virtuelle. Augmentez cette valeur pour éloigner le micro du centre du haut-parleur virtuel.
Mic Level	0–127	Niveau du microphone
Direct Level	0–127	Niveau du signal direct
Level	0–127	Niveau de sortie

Caractéristiques de chaque type d'enceinte

La colonne "Haut-parleur" indique le nombre de haut-parleurs et leur diamètre en pouces.

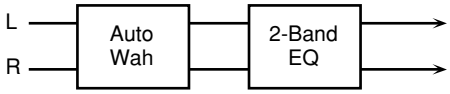
Type	Enceinte	Haut-parleur	Microphone
SMALL	petite, au dos ouvert	10	dynamique
MIDDLE	au dos ouvert	12 x 1	dynamique
JC-120	au dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT IN 1	au dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT IN 2	au dos ouvert	12 x 2	à condensateur
BUILT IN 3	au dos ouvert	12 x 2	à condensateur
BUILT IN 4	au dos ouvert	12 x 2	à condensateur
BUILT IN 5	au dos ouvert	12 x 2	à condensateur
BG STACK 1	au dos fermé	12 x 2	à condensateur
BG STACK 2	grande, au dos fermé	12 x 2	à condensateur
MS STACK 1	grande, au dos fermé	12 x 4	à condensateur
MS STACK 2	grande, au dos fermé	12 x 4	à condensateur
METAL STACK	2 grandes en empilement	12 x 4	à condensateur

Combinaisons préampli/enceinte recommandées

Type d'ampli	Type d'enceinte
BG LEAD	BG STACK 1, BG STACK 2, MIDDLE
MS1959 II	BG STACK 1–2, METAL STACK
MS1959 I+II	BG STACK 1–2, METAL STACK
SLDN LEAD	BG STACK 1–2, METAL STACK
METAL 5150	BG STACK 1–2, METAL STACK
METAL LEAD	BG STACK 1–2, METAL STACK
OD-2 TURBO	BUILT IN 1–4
DISTORTION	BUILT IN 1–4
FUZZ	BUILT IN 1–4

07: Auto Wah

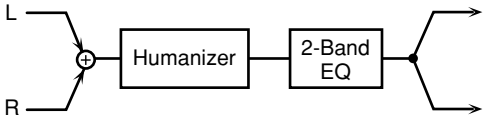
L'effet Wah modifie les caractéristiques de fréquence d'un filtre dans le temps, produisant un son typique. L'effet Wah peut changer par rapport au niveau du signal d'entrée et/ou de façon cyclique.



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	LPF, BPF	Type de filtre LPF: l'effet Wah est appliqué à une large bande de fréquences. BPF: l'effet Wah est appliqué à une bande restreinte de fréquences.
Polarity	DOWN, UP	Ce réglage détermine si la fréquence du filtre augmente (UP) ou diminue quand vous pilotez l'effet Wah avec le niveau du signal d'entrée.
Frequency #1	0–127	Règle la fréquence à laquelle l'effet Wah est appliqué.
Peak	0–127	Règle l'intensité de l'effet Wah autour de la fréquence centrale. Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
Trigger Sens #2	0–127	Règle la sensibilité avec laquelle l'effet Wah est piloté.
Rate	0.05–10.0 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Intensité de modulation
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

08: Humanizer

Ajoute une voyelle au signal d'entrée et produit ainsi un son évoquant la voix humaine.



Paramètre	Valeur	Description
Overdrive Sw	OFF, ON	Active/coupe la distorsion.
Drive	0–127	Intensité de la distorsion
Vowel 1	a, e, i, o, u	Première voyelle
Vowel 2	a, e, i, o, u	Deuxième voyelle
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Fréquence d'alternance entre les deux voyelles
Depth	0–127	Intensité de l'effet A la valeur 0, cet effet ne produit que la voyelle 1.
Trigger Sens #2	–60~0 dB, LFO	Niveau de changement entre les deux voyelles –60~0 dB: dès que le niveau défini est dépassé, le son passe à l'autre voyelle à la fréquence (vitesse) définie avec Rate. LFO: alterne entre le son des deux voyelles à la fréquence définie par Rate, indépendamment du niveau.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

09: Dynamic Processor (processeur dynamique stéréo)

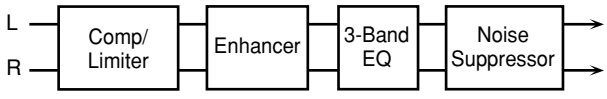
Dans cet effet, un compresseur/limiteur, un Enhancer, un égaliseur à 3 bandes et un suppresseur de bruit sont branchés en série.

Le compresseur aplanit les différences de niveau en supprimant les signaux trop forts et en accentuant les signaux plus faibles. Le limiteur sert à éviter que les signaux n'atteignent des niveaux trop élevés.

L'Enhancer contrôle les harmoniques des hautes fréquences, améliorant la clarté et le contour du son.

L'égaliseur à 3 bandes agit sur trois bandes de fréquences: le grave, le médium et l'aigu. Vous pouvez régler les fréquences et accentuer/atténuer le niveau pour chaque bande.

Le suppresseur de bruit conserve tel quel le signal d'origine et élimine uniquement le bruit produit en l'absence de signal.

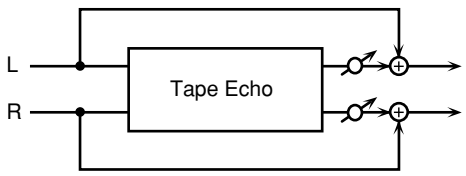


Paramètre	Valeur	Description
Comp Sw	OFF, ON	Active/coupe le compresseur/limiteur.
Comp Threshold #1	–60~0 dB	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.

Paramètre	Valeur	Description
Comp Attack	0–127	Règle l'intervalle entre le dépassement du seuil et l'activation du compresseur.
Comp Release	0–127	Règle l'intervalle entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Règle le rapport de compression "source sonore:signal de sortie".
Comp Gain	–60~+12 dB	Gain de sortie
Enhan Sw	OFF, ON	Active/coupe l'Enhancer.
Enhan Sens	0–127	Sensibilité de l'Enhancer
Enhan Frequency	0–127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'Enhancer est appliqué.
Enhan Mix Level	0–127	Niveau des harmoniques générées par l'Enhancer
Enhan Level	0–127	Niveau du signal de l'Enhancer
EQ Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
EQ Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
EQ Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
EQ Mid Gain	–15~+15 dB	Gain du médium
EQ Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
EQ Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu
NS Sw	OFF, ON	Active/coupe le suppresseur de bruit.
NS Threshold #2	0–127	Règle le seuil auquel le suppresseur de bruit est actif. * *Quand le signal tombe en dessous du seuil défini, il est coupé par le suppresseur de bruit.*
NS Release	0–127	Règle l'intervalle entre le déclenchement du suppresseur de bruit et le moment où le volume est minimum.

10: Tape Echo Simulator

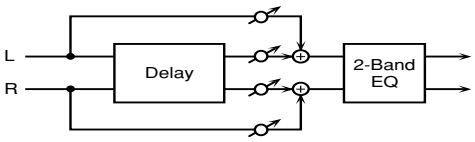
Cet effet recrée le son d'un authentique écho à bande. Il simule le son de l'écho à bande Roland RE-201 Space Echo.



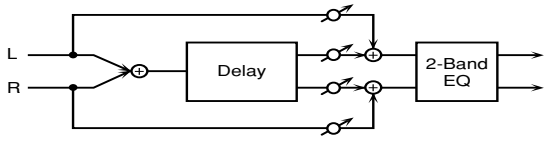
Paramètre	Valeur	Description
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Choisit la combinaison de têtes de lecture. Le RE-201 permettait de produire simultanément plusieurs retards (Short, Medium et Long) grâce à ses trois têtes de lecture. Exemple: la combinaison S+M produit un retard court et un retard moyen.
Repeat Rate #1	0–127	Règle la vitesse de défilement de la bande. Sur les effets Delay "contemporains", ce paramètre correspond au temps de retard.
Intensity #2	0–127	Règle le nombre de répétitions du signal de Delay. Correspond au paramètre Feedback des effets Delay contemporains.
Bass Treble	–100~+100	Règle les graves et les aigus du son d'écho. A la valeur 0, ces paramètres n'influencent pas le timbre.
Head S Pan Head M Pan Head L Pan	L63–63R	Règle la position stéréo (Pan) du signal de chaque tête (Short, Medium, et Long). * *Ce paramètre n'existait pas sur le RE-201 original.*
Tape Distortion	0–5	Règle la distorsion caractéristique des effets à bande. Plus cette valeur est élevée et plus la distorsion est prononcée.
W/F Rate	0–127	Fréquence de la modulation de pleurage et scintillement Le "pleurage et scintillement" désigne des flottements de hauteur causés par l'usure de la bande et des irrégularités de rotation.
W/F Depth	0–127	Intensité de la modulation de pleurage et scintillement
Echo Level	0–127	Niveau du signal d'écho

11: Stereo Delay

Delay stéréo. Selon la longueur du retard, vous pouvez produire de longs échos, des sons épais ou des sons soulignant l'image spatiale.



Lorsque le paramètre Mode est sur STEREO

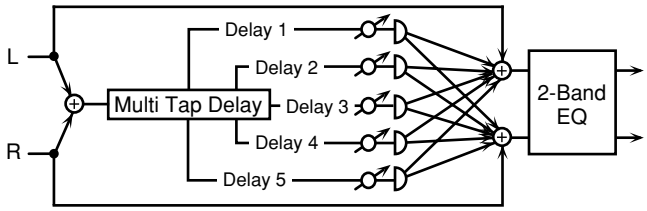


Lorsque le paramètre Mode est sur MONO ou ALTERNATE

Paramètre	Valeur	Description
Mode	MONO, STEREO, ALTERNATE	Choix du mode de Delay: effet stéréo, mono ou alterné. MONO: Delay à une entrée et à deux sorties. Les signaux stéréo (gauche et droit) sont mélangés avant d'être traités. STEREO: Delay à deux entrées et à deux sorties. Le signal de Delay adopte la position stéréo du signal original. ALTERNATE: le Delay est appliqué en alternance au signal du canal gauche et du canal droit (Delay alterné).
Delay Time	0–1300 ms (MONO), 0–650 ms (STEREO, ALTERNATE), note	Règle le retard avant la production du signal de Delay.
L-R Shift	0–650 ms, note	Le temps de retard augmente pour le signal de Delay d'un seul canal (gauche ou droit). Si "L-R Order" est réglé sur L→R, le son du canal R (droit) sera retardé. Avec le réglage R→L, le son du canal L (gauche) sera retardé. * *Ce paramètre est ignoré en mode MONO ou ALTERNATE.*
L-R Order	L→R, R→L	En mode STEREO ou ALTERNATE, ce paramètre détermine quel canal produit le premier son signal de retard. L→R: produit d'abord le signal de retard du canal gauche. R→L: produit d'abord le signal de retard du canal droit. * *Ce paramètre est ignoré en mode MONO.*
Feedback	–98~+98 %	Règle la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet Delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet Delay.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord les aigus, produisant un son de Delay plus naturel.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et le signal d'effet (WET)
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

12: Multi Tap Delay

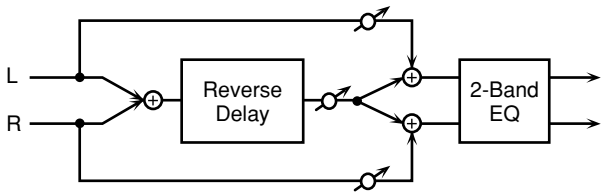
Cet effet a cinq retards. Chaque retard peut être réglé sur une valeur de note en rapport avec le tempo choisi. Vous pouvez en outre régler la position stéréo et le niveau de chaque son retardé.



Paramètre	Valeur	Description
Delay 1–5	0–1300 ms, note	Règle le retard avant que le signal de chaque Delay (1/2/3/4/5) ne soit audible.
Fbk Dly Time	0–1300 ms, note	Règle le retard du signal réinjecté.
Feedback #1	–98~+98 %	Règle la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet Delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Delay 1–5 Level	0–127	Règle le niveau de chaque son retardé (Delay 1/2/3/4/5).
Delay 1–5 Pan	L63–63R	Règle la position stéréo de chaque son retardé (Delay 1/2/3/4/5).
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet Delay.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord les aigus, produisant un son de Delay plus naturel.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

13: Reverse Delay

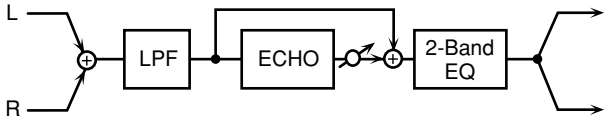
Produit une copie inversée du signal d'entrée comme signal de Delay.



Paramètre	Valeur	Description
Threshold	0–127	Règle le seuil à partir duquel l'effet Delay est appliqué.
Rvs Dly Time	0–650 ms, note	Règle le retard avant que le signal de Delay ne soit audible.
Rvs Feedback	–98~+98 %	Règle la quantité de signal de Delay inverse réinjecté dans l'effet Delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet Delay.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord les aigus, produisant un son de Delay plus naturel.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et le signal d'effet (WET)
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

14: Vocal Echo

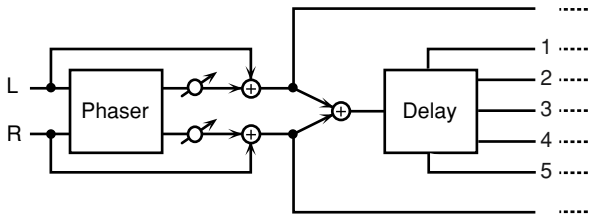
Cet effet recrée l'écho typique utilisé pour le karaoké.

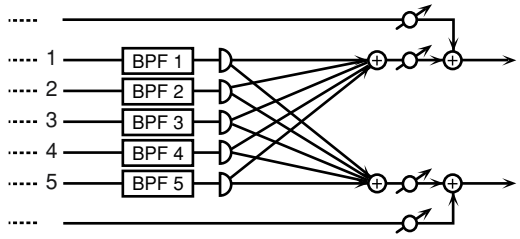


Paramètre	Valeur	Description
Delay Time #1	0–650 ms, note	Règle le retard avant que le signal de Delay ne soit audible.
Pre LPF Freq	500–15000 Hz, THRU	Règle la fréquence de coupure du filtre (THRU: aucun filtre n'est actif)
Mod Rate	0.05–10.0 Hz, note	Règle la fréquence de modulation de l'effet.
Mod Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet.
Diffusion	0–100	Règle la dispersion spatiale du son de Delay.
Feedback #2	–98~+98 %	Règle la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet Delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Hi Damp Freq	500–15000 Hz, THRU	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord les aigus, produisant un son de Delay plus naturel.
Echo Level #3	0–127	Niveau du signal d'écho
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

15: Band Pass Delay

Cet effet comporte cinq Delays dotés d'un filtre passe-bande (produisant uniquement une plage de fréquence donnée). Le Delay est précédé d'un Phaser. Un Phaser ajoute un son déphasé par rapport au son original et produit ainsi une modulation du son dans le temps.





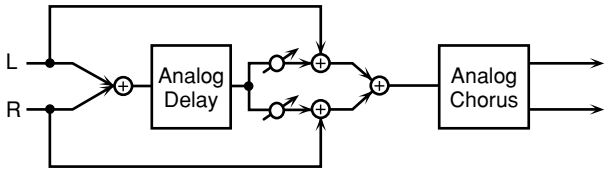
Paramètre	Valeur	Description
Phaser Manual	0–127	Règle la fréquence centrale à laquelle le son est modulé.
Phaser Rate	0.05–10.0 Hz, note	Définit la fréquence de modulation.
Phaser Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation.
Phaser Resonance	0–127	Règle le niveau de réinjection du Phaser. Plus cette valeur est élevée et plus l'effet est prononcé.
Phaser Mix Level	0–127	Définit le volume du son déphasé par rapport au signal original.
Delay Time	0–1300 ms, note	Règle le retard avant que le signal de Delay ne soit audible.
Fbk Dly Time	0–1300 ms, note	Règle le retard du signal réinjecté.
Dly Time Dev	0–1300 ms, note	Règle la différence entre les retards de chaque signal de Delay.
Delay Level	0–127	Règle le niveau de chaque son retardé.
Delay Feedback #1	–98~+98 %	Règle la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet Delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Delay Pan Type	1–10	Règle la position stéréo de chaque son retardé. Vous disposez de dix combinaisons Pan pour les signaux de Delay (voyez ci-dessous).
BPF 1–5 Freq	50–20000 Hz	Règle la fréquence centrale de chaque filtre passe-bande (1–5).
BPF 1/2 Q	0.3–24.0	Règle la largeur de bande de sortie de chaque filtre passe-bande (1–5).
BPF 3/4/5 Q		
Balance #2	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et le signal d'effet (WET)

Delay Pan Type

Valeurs	Dly 1	Dly 2	Dly 3	Dly 4	Dly 5
1	L63	L32	0	32R	63R
2	L63	32R	L32	63R	0
3	L63	63R	L32	32R	0
4	32R	L32	L63	0	63R
5	63R	0	L63	L32	32R
6	L32	32R	L63	63R	0
7	0	63R	L63	32R	L32
8	0	63R	L32	32R	L63
9	0	32R	L32	63R	L63
10	63R	32R	0	L32	L63

16: Analog Delay→Chorus

Cet effet recrée le son du BOSS CE-1 Chorus Ensemble. Pour simuler le type d'effet utilisé à l'époque, un Delay de type analogique a été inséré ici en série devant le Chorus.

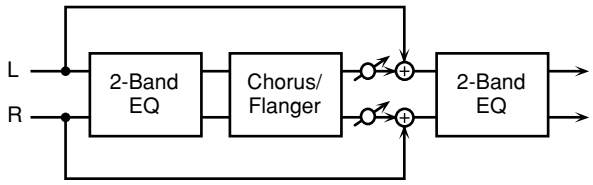


Paramètre	Valeur	Description
Dly Sw	OFF, ON	Active/coupe le Delay.
Dly Repeat Rate #1	0–127	Correspond au réglage du temps de retard d'un effet Delay.
Dly Intensity #2	0–127	Correspond au réglage de réinjection d'un effet Delay.
Dly Level	0–127	Règle le volume du signal de Delay.
Chorus Sw	OFF, ON	Active/coupe l'effet Chorus ou Vibrato.
Chorus Mode	CHORUS, VIBRATO	Choisit le mode: Chorus ou Vibrato.
Chorus Intensity #3	0–127	Quand "Chorus Mode" est réglé sur CHORUS, ce paramètre définit la vitesse du vibrato (modulation de hauteur).
Vibrato Depth	0–127	Quand "Chorus Mode" est réglé sur VIBRATO, ce paramètre définit l'intensité du vibrato (modulation de hauteur).
Vibrato Rate	0–127	Quand "Chorus Mode" est réglé sur VIBRATO, ce paramètre règle la vitesse du vibrato (modulation de hauteur).

Paramètre	Valeur	Description
Chorus Out Mode	MONO, ST-1, ST-2	Change le format du signal de sortie (mono/stéréo). MONO: le signal de sortie est mono. ST-1: le signal de Chorus (produisant une modulation de hauteur de phase inversée entre les canaux gauche et droit) est mélangé au signal original. Ce Chorus produit un son plus épais et plus diffus dans l'image spatiale. ST-2: la sortie du canal gauche produit uniquement le signal original et la sortie du canal droit le signal ondulant de Chorus.

17: Digital Chorus

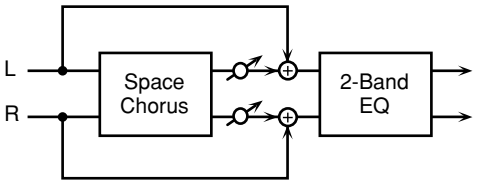
Il s'agit d'un Chorus ou d'un Flanger stéréo. Vous disposez d'une égalisation avant (Pre) et après (Post) le Chorus (ou Flanger).



Paramètre	Valeur	Description
Mode	CHORUS, FLANGER	Choisit le mode: Chorus ou Flanger.
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Définit le cycle d'ondulations du Chorus ou du Flanger.
Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du Chorus ou du Flanger.
Phase	0–180 deg	Règle la dispersion spatiale du son de Chorus ou de Flanger.
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave (Pre)
Pre Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave (Pre)
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu (Pre)
Pre Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu (Pre)
Pre Dly Time	0–50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de Chorus ou de Flanger ne soit audible.
Feedback	–98~+98 %	Détermine le niveau du signal de Chorus ou de Flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives inversent la phase.
Xover LowFreq	50–4000 Hz	Atténue l'effet dans la plage en dessous de la fréquence spécifiée.
Xover Low Gain	–36~0 dB	Règle l'intensité d'atténuation du grave.
Xover HiFreq	2000–20000 Hz	Atténue l'effet dans la plage au-dessus de la fréquence spécifiée.
Xover Hi Gain	–36~0 dB	Règle l'intensité d'atténuation de l'aigu.
Modulation Level	0–127	Volume du son de Chorus ou de Flanger.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave (Post)
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave (Post)
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu (Post)
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu (Post)

18: Space Chorus

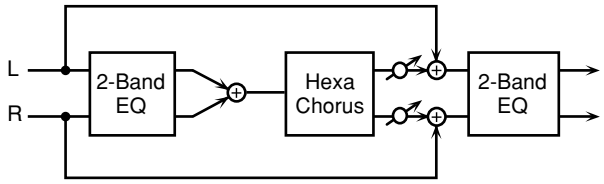
Recrée le son de l'effet d'expression spatiale Roland SDD-320. Il permet d'élargir l'impression d'espace du son.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Permet de changer de type de Chorus. Le SDD-320 original comportait quatre boutons de mode permettant de changer d'effet. Ce paramètre reproduit le rôle des boutons sur l'appareil original. ("1+4" correspond à l'enfoncement simultané des boutons 1 et 4.)
Chorus Level #1	0–127	Volume du signal de Chorus
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

19: Hexa Chorus

Ce Chorus à 6 étages confère profondeur et dispersion spatiale au son. (Il produit six couches de Chorus de retards différents.) Vous disposez d'une égalisation avant (Pre) et après (Post) l'effet.



Paramètre	Valeur	Description
Pre Dly Time	0–50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de Chorus ne soit audible.
Pre Dly Dev	0–50.0 ms	Règle la différence entre le retard Pre Delay de chaque signal de Chorus.
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Règle la fréquence de modulation de l'effet Chorus.
Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de modulation de l'effet Chorus.
Depth Deviation	0–127	Règle la différence d'intensité de modulation entre chaque signal de Chorus.
Pan Deviation	L63–63R	Règle la différence de position stéréo entre chaque signal de Chorus. 0: tous les sons de Chorus sont placés au centre de l'image. L20/R20: chaque son de Chorus est placé à intervalle de 30 degrés par rapport au centre de l'image.
Chorus Level #2	0–127	Volume du signal de Chorus
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave (Pre)
Pre Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave (Pre)
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu (Pre)
Pre Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu (Pre)
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

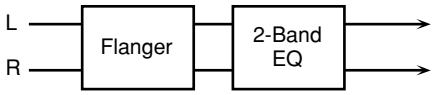
20: Analog Flanger

Cet effet recrée le son du Flanger analogique Roland SBF-325. Il propose trois types de sons de Flanger (ajoutant une résonance métallique au signal original) et un effet de type Chorus.

Paramètre	Valeur	Description
Mode	FL1, FL2, FL3, CHO	Choisit le type d'effet. FL1: effet Flanger mono traditionnel FL2: Flanger stéréo utilisant l'emplacement du signal source dans l'image stéréo FL3: Flanger croisé produisant un effet plus intense CHO: effet de Chorus
Rate #1	0.02–5.00 Hz, note	Règle la vitesse d'ondulation du son de Flanger.
Depth #2	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet Flanger.
Manual	0–127	Règle la fréquence centrale à laquelle l'effet Flanger est appliqué.
Feedback #3	0–127	Règle l'intensité de l'effet Flanger. * *Ce paramètre n'a pas d'effet quand "Mode" est réglé sur CHO.*
CH-R Mod Phase	NORM, INV	Règle la phase du canal droit. Ce paramètre est d'habitude réglé sur NORM (normal). Le réglage INV inverse la phase de modulation (montée et descente) du canal droit.
CH-L Phase CH-R Phase	NORM, INV	Règle la phase des canaux gauche et droit lorsque le signal d'origine est mélangé avec le son de Flanger. NORM: phase positive (+) INV: phase négative (–)

21: BOSS Flanger

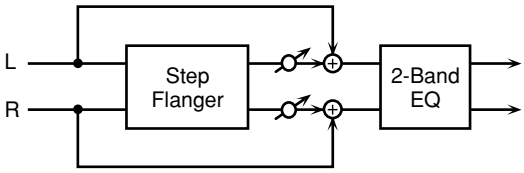
Cet effet comprend deux exemplaires du circuit de Flanger équipant les pédales Flanger de BOSS. Ces circuits sont branchés en parallèle pour le traitement d'une source stéréo. Cet effet produit une modulation au son métallique typique du signal d'origine.



Paramètre	Valeur	Description
Type	NORMAL, HI-BAND	Choisit le modèle de Flanger simulé. NORMAL: type normal (BOSS BF-2) HI-BAND: type High-Band (BOSS HF-2). HI-BAND augmente la hauteur du son de Flanger d'une octave par rapport à celle du type NORM.
Manual	0–127	Règle la fréquence centrale de l'effet.
Depth #1	0–127	Règle l'intensité d'ondulation du son de Flanger.
Rate #2	0.05–10.0 Hz, note	Règle la vitesse de modulation de l'effet Flanger.
Resonance	0–127	Règle l'intensité de l'effet Flanger. * *Si le paramètre "Feedback Mode" est sur CROSS, ce réglage est ignoré.*
Phase	0–180 deg	Règle la dispersion spatiale du son de Flanger.
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Définit l'entrée de destination pour le signal de Flanger réinjecté. NORMAL: le signal de Flanger gauche est réinjecté dans l'entrée gauche et le signal de Flanger droit dans l'entrée droite. CROSS: le signal de Flanger gauche est réinjecté dans l'entrée droite et le signal de Flanger droit dans l'entrée gauche.
Feedback	–98~+98 %	Ce réglage réinjecte le signal de Flanger de chaque canal dans l'entrée du canal opposé. Des valeurs négatives inversent la phase. * *Ce réglage est ignoré quand le paramètre "Feedback Mode" est réglé sur NORMAL.*
Cross Mix Level	–100~+100	Ce réglage mélange le signal de Flanger du canal gauche avec celui du canal droit. Des valeurs négatives inversent la phase.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

22: Step Flanger

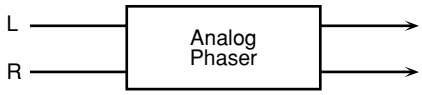
Le Step Flanger module le son par paliers clairement audibles. Vous pouvez aussi définir la vitesse de changement de hauteur avec une valeur de note (à un tempo défini).

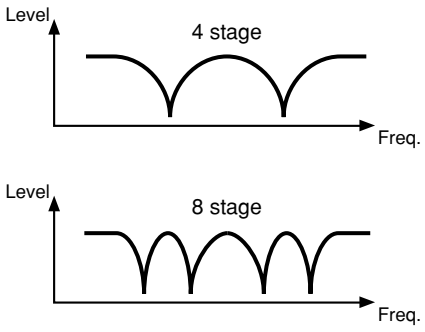


Paramètre	Valeur	Description
Pre Dly Time	0–50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de Flanger ne soit audible.
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Règle la fréquence de modulation de l'effet Flanger.
Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet Flanger.
Feedback	–98~+98 %	Détermine la quantité de signal de Flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives inversent la phase.
Phase	0–180 deg	Règle la dispersion spatiale du son de Flanger.
Step Rate #2	0.05–10.0 Hz, note	Règle la fréquence du changement de hauteur.
Flanger Level	0–127	Volume du signal de Flanger
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

23: Analog Phaser

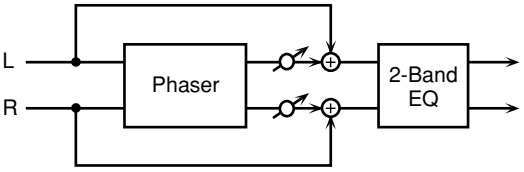
Cet effet comporte deux Phasers de type analogique, agencés en parallèle. Il permet un traitement stéréo. Le signal d'effet (cycliquement en phase et déphasé) est ajouté au signal original, produisant la modulation typique des Phasers.

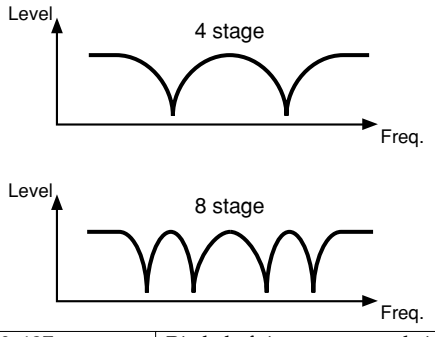


Paramètre	Valeur	Description
Shift Mode	4STAGE, 8STAGE	Définit le nombre d'étages du circuit de déphasage: quatre (4STAG) ou huit (8STAGE). Le réglage "8STAGE" (8 étages) augmente le nombre de fréquences où le son est annulé, produisant un effet plus découpé.
		
Center Freq #1	0–127	Règle la fréquence centrale à laquelle l'effet Phaser est appliqué. Quand vous augmentez cette valeur, le Phaser affecte les fréquences plus élevées.
Resonance	0–127	Quantité de réinjection Augmentez cette valeur pour produire un effet plus caractéristique.
LFO 1/2 Rate	0.02–5.00 Hz, note	Règle la vitesse de modulation de l'effet.
LFO 1/2 Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation.
LFO 1/2 Phase	NORM, INV	Règle la phase du signal modulé gauche et droit. NORM: la phase est identique pour les canaux gauche et droit. INV: les canaux gauche et droit ont une phase opposée.

24: Digital Phaser

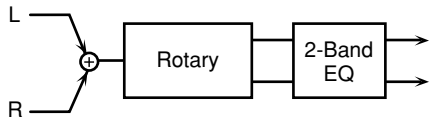
Un Phaser ajoute un son déphasé par rapport au son original et produit ainsi une modulation du son dans le temps.



Paramètre	Valeur	Description
Shift Mode	4STAGE, 8STAGE	Définit le nombre d'étages du circuit de déphasage: quatre (4STAG) ou huit (8STAGE). Le réglage "8STAGE" (8 étages) augmente le nombre de fréquences où le son est annulé, produisant un effet plus découpé.
		
Manual	0–127	Règle la fréquence centrale à laquelle le son est modulé.
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Définit la fréquence de modulation.
Depth #2	0–127	Règle l'intensité de modulation.
Phase	NORM, INV	Règle la phase du signal modulé gauche et droit. NORM: la phase est identique pour les canaux gauche et droit. INV: les canaux gauche et droit ont une phase opposée.
Resonance	0–127	Règle le niveau de réinjection du Phaser. Des valeurs élevées produisent un caractère plus marqué.
Mix Level	0–127	Définit le volume du son déphasé par rapport au signal original.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

25: Rotary

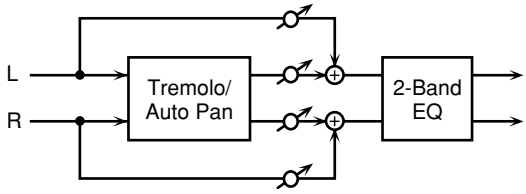
L'effet Rotary simule le son de haut-parleurs rotatifs souvent utilisés avec des orgues électriques classiques. Comme vous pouvez régler séparément le mouvement des rotors de l'aigu et du grave, vous êtes en mesure de simuler les caractéristiques propres à ces haut-parleurs avec précision. Effet idéal pour les Patches d'orgue électrique.



Paramètre	Valeur	Description
Speed	SLOW, FAST	Change simultanément la vitesse de rotation des rotors du grave et de l'aigu. SLOW: ralentit la vitesse en fonction du paramètre "Slow Rate". FAST: accélère la vitesse en fonction du paramètre "Fast Rate".
Low Slow Rate	0.05–10.0 Hz, note	Vitesse lente (SLOW) du rotor du grave (Low)
Low Fast Rate	0.05–10.0 Hz, note	Vitesse rapide (FAST) du rotor du grave (Low)
Low Acceleration	0–15	Détermine le temps qu'il faut au rotor du grave pour atteindre la nouvelle vitesse lorsque vous alternez entre les vitesses lente et rapide.
Low Level	0–127	Volume du rotor du grave
Hi Slow Rate	0.05–10.0 Hz, note	Vitesse lente (SLOW) du rotor de l'aigu
Hi Fast Rate	0.05–10.0 Hz, note	Vitesse rapide (FAST) du rotor de l'aigu
Hi Acceleration	0–15	Détermine le temps qu'il faut au rotor de l'aigu pour atteindre la nouvelle vitesse lorsque vous alternez entre les vitesses lente et rapide.
Hi Level	0–127	Volume du rotor de l'aigu
Separation #1	0–127	Dispersion du son
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

26: Tremolo/Auto Pan

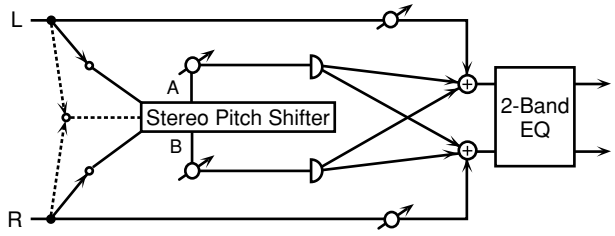
Il s'agit d'un effet Tremolo ou Auto Pan stéréo. L'effet Tremolo module cycliquement le volume et produit ainsi un trémolo. Auto Pan module cycliquement l'emplacement du signal dans l'image stéréo.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	TREMOLO, AUTO PAN	Choix du type d'effet: Tremolo ou Auto Pan.
Waveform	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR, SIN	Spécifie le type de modulation. TRI: onde triangulaire SAWUP/SAWDN: onde en dents de scie SQR: onde carrée SIN: sinusoïde
Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth #2	0–127	Intensité de modulation
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et le signal d'effet (WET)
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

27: Stereo Pitch Shifter

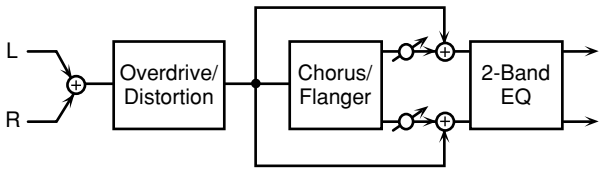
Cet effet comporte deux Pitch Shifters agencés en parallèle. Il permet un traitement stéréo. Cet effet peut décaler la hauteur du signal d'entrée jusqu'à une octave vers le haut ou vers le bas.



Paramètre	Valeur	Description
Input Mode	MONO, STEREO	Choisit le type de source d'entrée: mono ou stéréo.
Grade	1–5	Définit la qualité du son d'effet. Plus cette valeur est élevée et plus l'effet produit est naturel. Toutefois, le retard de l'effet augmente en conséquence.
Coarse Pitch A/B #1/#2	–12~+12 demi-tons	Règle le décalage de hauteur (du Pitch Shifter A ou B) en demi-tons.
Fine Pitch A/B	–100~+100 cent	Règle le décalage de hauteur par pas de 2 cents (1 cent = 1/100e de demi-ton) du Pitch Shifter A ou B.
Pre Delay A/B	0–500 ms	Règle le retard avant que le signal du Pitch Shifter A ou B ne soit audible.
Level A/B	0–127	Volume du signal de Pitch Shifter A ou B.
Pan A/B	L63–63R	Position stéréo du signal de Pitch Shifter A ou B.
Direct Level	0–127	Niveau du signal direct.
Feedback #3	–98~+98 %	Règle la quantité de signal de Pitch Shifter réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives inversent la phase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de Pitch Shifter plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

28: OD/DS→Cho/Flg (Overdrive/Distortion→Chorus/Flanger)

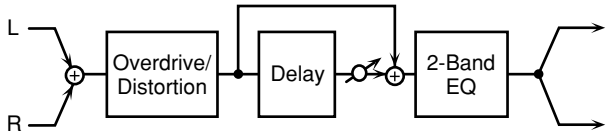
Cet effet relie soit un Overdrive ou une distorsion avec un Chorus ou un Flanger.



Paramètre	Valeur	Description
Distortion Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: Overdrive (OD) ou Distorsion (DS).
Drive #1	0–127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: petit ampli BUILT-IN: ampli intégré 2-STACK: tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: tour d'ampli à 3 enceintes
Distortion Level	0–127	Volume du signal d'overdrive ou de distorsion.
Mod Mode	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: Chorus ou Flanger.
Mod Rate #2	0.05–10.0 Hz, note	Règle la vitesse de modulation du Chorus ou du Flanger.
Mod Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du Chorus ou du Flanger.
Mod Phase	0–180 deg	Définit la dispersion du son de Chorus ou de Flanger.
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de Chorus ou de Flanger ne soit audible.
Mod Feedback	–98~+98 %	Détermine la quantité de signal de Chorus ou de Flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives inversent la phase.
Xover LowFreq	50–4000 Hz	Atténue l'effet dans la plage en dessous de la fréquence spécifiée.
Xover Low Gain	–36~0 dB	Règle l'intensité d'atténuation du grave.
Xover HiFreq	2000–20000 Hz	Atténue l'effet dans la plage au-dessus de la fréquence spécifiée.
Xover Hi Gain	–36~0 dB	Règle l'intensité d'atténuation de l'aigu.
Mod Level	0–127	Volume du son de Chorus ou de Flanger.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

29: OD/DS→Delay (Overdrive/Distortion→Delay)

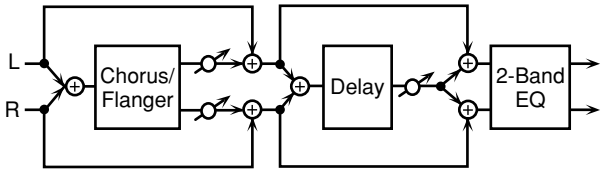
Cet effet relie en série un Overdrive ou une distorsion avec un Delay.



Paramètre	Valeur	Description
Distortion Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: Overdrive (OD) ou Distorsion (DS).
Drive #1	0–127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: petit ampli BUILT-IN: ampli intégré 2-STACK: tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: tour d'ampli à 3 enceintes
Distortion Level	0–127	Volume du signal d'overdrive ou de distorsion.
Delay Time	0–1300 ms, note	Règle le retard avant que le signal de Delay ne soit audible.
Delay Feedback #2	–98~+98 %	Détermine la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet Delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet Delay.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord les aigus, produisant un son de Delay plus naturel.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Delay Level	0–127	Niveau du signal de Delay.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

30: Cho/Flg→Delay (Chorus/Flanger→Delay)

Cet effet relie en série un Chorus ou un Flanger avec un Delay.

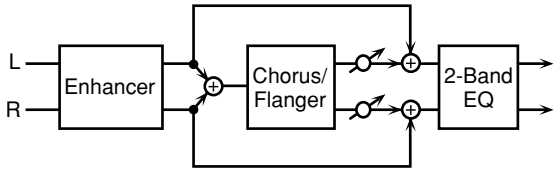


Paramètre	Valeur	Description
Mod Mode	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: Chorus ou Flanger.
Mod Rate #1	0.05–10.0 Hz, note	Règle la vitesse de modulation du Chorus ou du Flanger.
Mod Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du Chorus ou du Flanger.
Mod Phase	0–180 deg	Définit la dispersion du son de Chorus ou de Flanger.
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de Chorus ou de Flanger ne soit audible.
Mod Feedback	–98~+98 %	Détermine la quantité de signal de Chorus ou de Flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives inversent la phase.
Xover LowFreq	50–4000 Hz	Atténue l'effet dans la plage en dessous de la fréquence spécifiée.
Xover Low Gain	–36~0 dB	Règle l'intensité d'atténuation du grave.
Xover HiFreq	2000–20000 Hz	Atténue l'effet dans la plage au-dessus de la fréquence spécifiée.
Xover Hi Gain	–36~0 dB	Règle l'intensité d'atténuation de l'aigu.
Mod Level	0–127	Volume du son de Chorus ou de Flanger.
Delay Time	0–1300 ms, note	Règle le retard avant que le signal de Delay ne soit audible.
Delay Feedback	–98~+98 %	Détermine la quantité de signal de Delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives inversent la phase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet Delay.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord les aigus, produisant un son de Delay plus naturel.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Delay Level	0–127	Niveau du signal de Delay.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave

Paramètre	Valeur	Description
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

31: Enh→Cho/Flg (Enhancer→Chorus/Flanger)

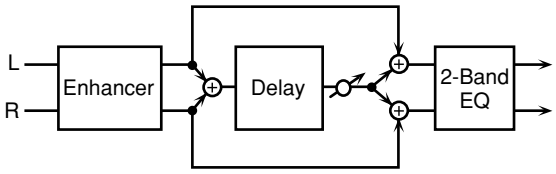
Cet effet relie en série un Enhancer et un Chorus ou un Flanger.



Paramètre	Valeur	Description
Enhan Sens #1	0–127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhan Frequency	0–127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'effet Enhancer est appliqué.
Enhan Mix Level	0–127	Niveau des harmoniques générées par l'Enhancer
Enhan Level	0–127	Niveau du signal d'Enhancer
Mod Mode	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: Chorus ou Flanger.
Mod Rate #2	0.05–10.0 Hz, note	Règle la vitesse de modulation du Chorus ou du Flanger.
Mod Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du Chorus ou du Flanger.
Mod Phase	0–180 deg	Définit la dispersion du son de Chorus ou de Flanger.
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de Chorus ou de Flanger ne soit audible.
Mod Feedback	–98~+98 %	Détermine la quantité de signal de Chorus ou de Flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives inversent la phase.
Xover LowFreq	50–4000 Hz	Atténue l'effet dans la plage en dessous de la fréquence spécifiée.
Xover Low Gain	–36~0 dB	Règle l'intensité d'atténuation du grave.
Xover HiFreq	2000–20000 Hz	Atténue l'effet dans la plage au-dessus de la fréquence spécifiée.
Xover Hi Gain	–36~0 dB	Règle l'intensité d'atténuation de l'aigu.
Mod Level	0–127	Volume du son de Chorus ou de Flanger.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

32: Enh→Delay (Enhancer→Delay)

Enhancer et Delay branchés en série.



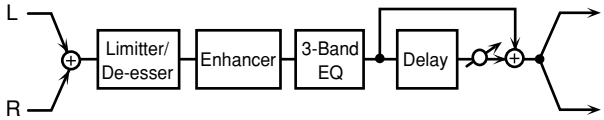
Paramètre	Valeur	Description
Enhan Sens #1	0–127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhan Frequency	0–127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'effet Enhancer est appliqué.
Enhan Mix Level	0–127	Niveau des harmoniques générées par l'Enhancer
Enhan Level	0–127	Niveau du signal d'Enhancer
Delay Time	0–1300 ms, note	Règle le retard avant que le signal de Delay ne soit audible.
Delay Feedback #2	–98~+98 %	Détermine la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet Delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet Delay.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord les aigus, produisant un son de Delay plus naturel.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Delay Level	0–127	Niveau du signal de Delay.
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

33: Vocal Multi

Cet effet combine un Limiter/De-esser, un Enhancer, un égaliseur à 3 bandes et un Delay branchés en série.

Un Limiter prévient la distorsion en évitant que les signaux n'atteignent un niveau trop élevé.

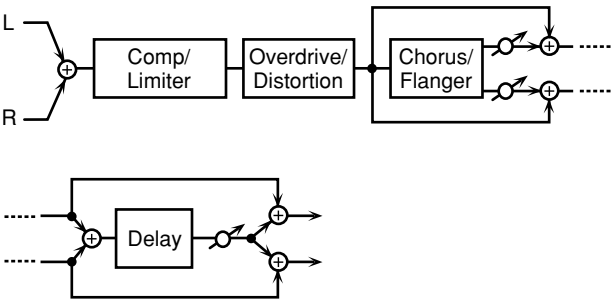
Un De-esser coupe les sons sibilants de la voix humaine afin d'adoucir le son.



Paramètre	Valeur	Description
Limtr Mode	LIMITER, DE-ESSER	Définit le mode de l'effet: Limiter ou De-esser. * *Quand le mode DE-ESSER est choisi, le paramètre Limtr xxxxx est ignoré. Si le mode LIMITER est choisi, le paramètre DE xxxxx est ignoré.*
Limtr Threshold	–60~0 dB	Règle le niveau seuil (Threshold) auquel le Limiter est actif.
Limtr Release #1	0–127	Règle l'intervalle entre la chute du niveau du signal en dessous du seuil du Limiter et la coupure de l'effet.
Limtr Gain	–60~+12 dB	Règle le gain du signal franchissant le Limiter.
DE Sens	0–127	Règle la sensibilité par rapport au volume d'entrée, déterminant la manière dont l'effet est appliqué.
DE Frequency	1000–10000 Hz	Règle la fréquence à laquelle l'effet De-esser est appliqué.
Enhan Sens	0–127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhan Frequency	0–127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'effet Enhancer est appliqué.
Enhan Mix Level	0–127	Niveau des harmoniques générées par l'Enhancer
Enhan Level	0–127	Niveau du signal d'Enhancer
EQ Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
EQ Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
EQ Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
EQ Mid Gain	–15~+15 dB	Gain du médium
EQ Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
EQ Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu
Delay Time	0–1300 ms, note	Règle le retard avant que le signal de Delay ne soit audible.
Delay Feedback	–98~+98 %	Détermine la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet Delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet Delay.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord les aigus, produisant un son de Delay plus naturel.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Delay Level	0–127	Niveau du signal de Delay.

34: Guitar Multi

Guitar Multi relie en série un Comp/Limiter, un effet Overdrive ou Distortion, un Chorus ou un Flanger et un Delay.

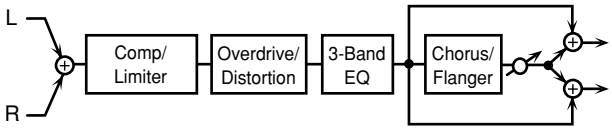


Paramètre	Valeur	Description
Comp Sw	OFF, ON	Active/coupe le compresseur/limiteur.
Comp Threshold	–60~0 dB	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
Comp Attack	0–127	Règle l'intervalle entre le dépassement du seuil et le début de l'effet de compression.
Comp Release	0–127	Détermine l'intervalle entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Règle le rapport de compression "source sonore:signal de sortie".
Comp Gain	–60~+12 dB	Règle le niveau de sortie.
Distortion Sw	OFF, ON	Active/coupe l'effet Overdrive (OD) ou Distortion (DS).
Distortion Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: Overdrive (OD) ou Distortion (DS).
Drive	0–127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.

Paramètre	Valeur	Description
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: petit ampli BUILT-IN: ampli intégré 2-STACK: tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: tour d'ampli à 3 enceintes
Distortion Level	0–127	Volume du signal d'overdrive ou de distorsion.
Mod Mode	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: Chorus ou Flanger.
Mod Rate	0.05–10.0 Hz, note	Règle la vitesse de modulation du Chorus ou du Flanger.
Mod Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du Chorus ou du Flanger.
Mod Phase	0–180 deg	Règle la dispersion du son de Chorus ou de Flanger.
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de Chorus ou de Flanger ne soit audible.
Mod Feedback	–98~+98 %	Détermine la quantité du signal de Chorus ou de Flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives inversent la phase.
Mod XoverLPF	500–15000 Hz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)
Mod XoverHPF	THRU, 50–800 Hz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut. (THRU: aucun filtre n'est utilisé.)
Mod Level	0–127	Volume du son de Chorus ou de Flanger.
Delay Time	0–1300 ms, note	Règle le retard avant que le signal de Delay ne soit audible.
Delay Feedback	–98~+98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet Delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Hi Damp Freq	500–15000 Hz, THRU	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord les aigus, produisant un son de Delay plus naturel.
Delay Level	0–127	Niveau du signal de Delay.

35: Bass Multi

Bass Multi branche en série un Comp/Limiter, un effet Overdrive ou Distortion, un égaliseur à 3 bandes et un Chorus ou un Flanger. Comme son nom l'indique, cet algorithme est un multi-effet pour basse.

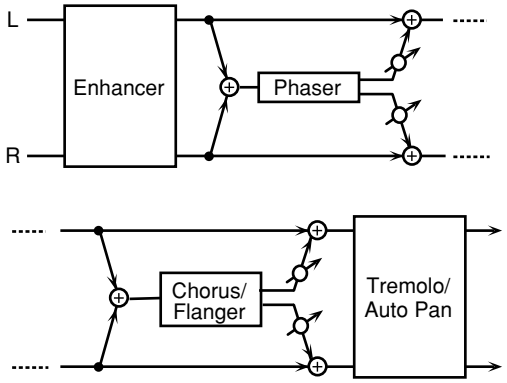


Paramètre	Valeur	Description
Comp Sw	OFF, ON	Active/coupe le compresseur/limiteur.
Comp Threshold #1	–60~0 dB	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
Comp Attack	0–127	Règle l'intervalle entre le dépassement du seuil et le début de l'effet de compression.
Comp Release	0–127	Détermine l'intervalle entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.
Comp Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Règle le rapport de compression "source sonore:signal de sortie".
Comp Gain	–60~+12 dB	Détermine le niveau de sortie.
Distortion Sw	OFF, ON	Active/coupe l'effet Overdrive (OD) ou Distortion (DS).
Distortion Mode	OD, DS	Choix du type d'effet: Overdrive (OD) ou Distortion (DS).
Drive	0–127	Intensité de la distorsion
Amp Sim Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli de guitare SMALL: petit ampli BUILT-IN: ampli intégré 2-STACK: tour d'ampli à 2 enceintes 3-STACK: tour d'ampli à 3 enceintes
Distortion Level	0–127	Volume du signal d'overdrive ou de distorsion.
EQ Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
EQ Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
EQ Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
EQ Mid Gain	–15~+15 dB	Gain du médium
EQ Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
EQ Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu
Mod Mode	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: Chorus ou Flanger.
Mod Rate	0.05–10.0 Hz, note	Règle la vitesse de modulation du Chorus ou du Flanger.
Mod Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du Chorus ou du Flanger.
Mod Phase	0–180 deg	Définit la dispersion du son de Chorus ou de Flanger.
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de Chorus ou de Flanger ne soit audible.

Paramètre	Valeur	Description
Mod Feedback	–98~+98 %	Détermine le niveau du signal de Chorus ou de Flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives inversent la phase.
Mod XoverLPF	500–15000 Hz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas (THRU: aucun filtre n'est utilisé).
Mod XoverHPF	THRU, 50–800 Hz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut (THRU: aucun filtre n'est utilisé).
Mod Level	0–127	Volume du son de Chorus ou de Flanger.

36: Rhodes Multi

Relie en série un Enhancer, un Phaser, un Chorus ou un Flanger et un Tremolo ou un Auto-pan. Effet idéal pour le piano électrique.



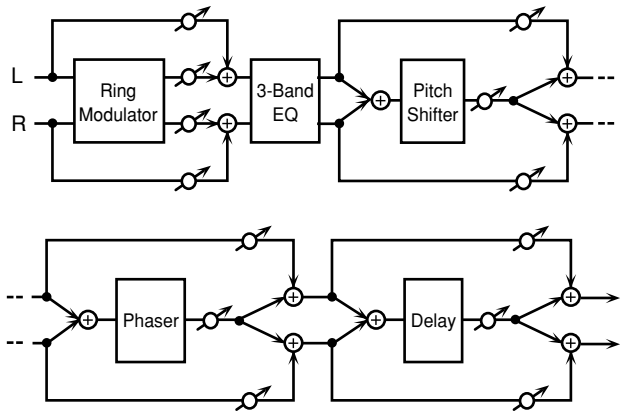
Paramètre	Valeur	Description
Enhan Sw	OFF, ON	Active/coupe l'effet Enhancer.
Enhan Sens	0–127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Enhan Frequency	0–127	Règle le seuil inférieur des fréquences auxquelles l'effet Enhancer est appliqué.
Enhan Mix Level	0–127	Niveau des harmoniques générées par l'Enhancer
Enhan Level	0–127	Niveau du signal d'Enhancer
Phaser Manual	0–127	Règle la fréquence centrale à laquelle le son est modulé.
Phaser Rate	0.05–10.0 Hz, note	Règle la fréquence de modulation.
Phaser Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation.
Phaser Resonance	0–127	Règle le niveau de réinjection du Phaser. Des valeurs élevées produisent un caractère plus marqué.
Phaser Mix Level	0–127	Définit le volume du son déphasé par rapport au signal original.
Mod Mode	CHORUS, FLANGER	Choix du type d'effet: Chorus ou Flanger.
Mod Rate	0.05–10.0 Hz, note	Règle la vitesse de modulation du Chorus ou du Flanger.
Mod Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du Chorus ou du Flanger.
Mod Phase	0–180 deg	Règle la dispersion du son de Chorus ou de Flanger.

Paramètre	Valeur	Description
Mod Pre Delay	0–50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de Chorus ou de Flanger ne soit audible.
Mod Feedback	–98~+98 %	Détermine le niveau du signal de Chorus ou de Flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives inversent la phase.
Mod XoverLPF	500–15000 Hz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas (THRU: aucun filtre n'est utilisé).
Mod XoverHPF	THRU, 50–800 Hz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut (THRU: aucun filtre n'est utilisé).
Mod Level	0–127	Volume du son de Chorus ou de Flanger.
Trem/Pan Sw	OFF, ON	Active/coupe l'effet Tremolo ou Auto Pan.
Trem Mode	TREMOLO, AUTO PAN	Choix du type d'effet: Tremolo ou Auto Pan.
Trem Waveform	TRI, SAWUP, SAWDN, SQR, SIN	Choix du type de modulation. TRI: onde triangulaire SAWUP/SAWDN: onde en dents de scie SQR: onde carrée SIN: sinusoïde
Trem Rate	0.05–10.0 Hz, note	Fréquence de modulation
Trem Depth	0–127	Intensité de modulation

37: Keyboard Multi

Relie en série un modulateur en anneau (Ring Modulator), un égaliseur à 3 bandes, un Pitch Shifter, un Phaser et un Delay.

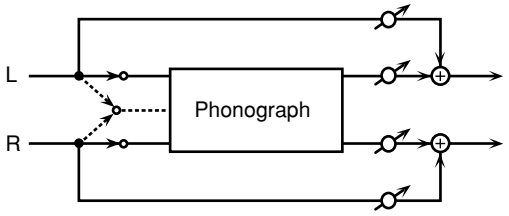
Ring Modulator module le signal d'entrée avec un oscillateur interne, produisant des sons évoquant une cloche.



Paramètre	Valeur	Description
Ring Freq	0–127	Fréquence à laquelle la modulation est appliquée
Ring Balance #1	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et le signal traité par le modulateur en anneau (WET)
EQ Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
EQ Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
EQ Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
EQ Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
EQ Mid Gain	–15~+15 dB	Gain du médium
EQ Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
EQ Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu
PS Grade	1–5	Définit la qualité du son d'effet. Plus cette valeur est élevée et plus l'effet produit est naturel. Toutefois, le retard de l'effet augmente en conséquence.
PS Coarse	–12~+12 demi-tons	Règle le décalage de hauteur pas de demi-tons.
PS Fine	–100~+100 cent	Règle le décalage de hauteur par pas de 2 cents (1 cent = 1/100e de demi-ton).
PS Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et le signal d'effet (WET)
Phaser Manual	0–127	Règle la fréquence centrale à laquelle le son est modulé.
Phaser Rate	0.05–10.0 Hz, note	Définit la fréquence de modulation.
Phaser Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation.
Phaser Resonance	0–127	Règle le niveau de réinjection du Phaser. Des valeurs élevées produisent un caractère plus marqué.
Phaser Mix Level	0–127	Définit le volume du son déphasé par rapport au signal original.
Delay Time	0–650 ms, note	Règle le retard avant que le signal de Delay ne devienne audible.
Delay Feedback	–98~+98 %	Détermine la quantité de signal d'effet réinjecté dans l'effet Delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet Delay.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord les aigus, produisant un son de Delay plus naturel.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Delay Level	0–127	Niveau du signal de Delay.

38: Phonogram

Cet effet émule le son d'un disque vinyle lu sur une platine analogique. Cet effet permet même de générer les divers bruits typiques des disques vinyles et de simuler les irrégularités de rotation d'une vieille platine.

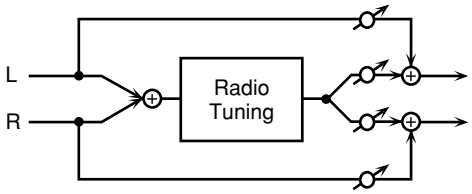


Paramètre	Valeur	Description
Input Mode	MONO, STEREO	Choisit le type de platine virtuelle de l'effet: stéréo ou mono.
Signal Dist	0–127	Intensité de la distorsion
Frequency Range	0–127	Réponse en fréquence de la platine Plus cette valeur diminue et plus la réponse en fréquence est médiocre, produisant un son évoquant davantage une vieille platine.
Disk Type	LP, EP, SP	Choix de la vitesse de rotation de la platine. LP: 33 1/3 r.p.m. EP: 45 r.p.m. SP: 78 r.p.m.
Total Noise #1	0–127	Niveau général des bruits.
Scratch	0–127	Griffes sur le disque.
Dust	0–127	Poussière sur le disque.
Hiss	0–127	Chuintement continu.
* *Ces paramètres simulent les bruits typiques des disques vinyles. Le bruit augmente avec la valeur de ces paramètres. Réglez "Scratch", "Dust" et "Hiss" au niveau voulu avant d'ajuster le niveau général des bruits avec le paramètre "Total Noise".*		
Total Wow / Flutter #2	0–127	Pleurage et scintillement total.

Paramètre	Valeur	Description
Wow	0–127	Pleurage correspondant aux irrégularités de rotation de cycle long.
Flutter	0–127	Scintillement correspondant aux irrégularités de rotation de cycle court.
Random	0–127	Irrégularités de rotation aléatoires.
Ces paramètres simulent les irrégularités de rotation d'une platine. Réglez "Wow", "Flutter" et "Random" au niveau voulu avant d'ajuster le niveau général des irrégularités avec le paramètre "Total Wow/Flutter".		
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et le signal d'effet (WET)

39: Radio Tuning

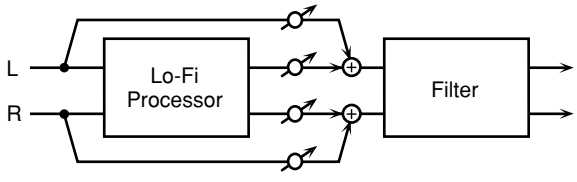
Cet effet simule le son d'une radio AM.

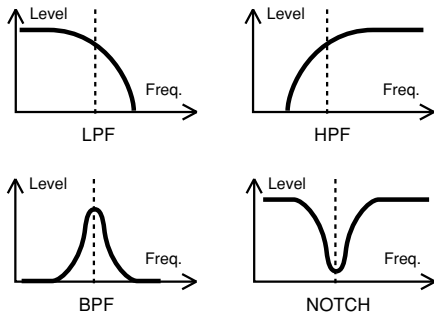


Paramètre	Valeur	Description
Tuning #1	–50~+50	Règle l'intensité du bruit produit lors de l'accord de la radio.
Noise Level #2	0–127	Règle le niveau de bruit.
Frequency Range #3	0–127	Règle la réponse en fréquence de la radio. Plus cette valeur diminue et plus les caractéristiques en fréquence se dégradent, évoquant davantage le son d'une radio dotée d'un haut-parleur minuscule.
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et le signal d'effet (WET)

40: Bit Rate Converter

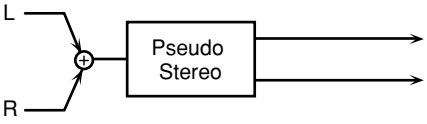
En réduisant le nombre de bits et la fréquence d'échantillonnage, cet effet permet de recréer le son "Lo-Fi" ("basse fidélité") des premiers échantillonneurs numériques et d'autres appareils similaires. Un filtre est branché en série à la sortie du processeur Lo-Fi.



Paramètre	Valeur	Description
Pre Filter Sw	OFF, ON	Il s'agit du commutateur du filtre situé avant le traitement Lo-Fi.
Sample Rate	1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32	Définit la fraction de la fréquence d'échantillonnage actuelle utilisée pour le traitement Lo-Fi.
Bit Down	0–15	Réduit le nombre de bits.
Post Filter Sw	OFF, ON	Il s'agit du commutateur du filtre situé après le traitement Lo-Fi.
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et le signal d'effet (WET)
Filter Type	THRU, LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre THRU: aucun filtre n'est utilisé. LPF: laisse passer les fréquences en dessous de la fréquence de coupure BPF: laisse passer les fréquences proches de la fréquence de coupure. HPF: laisse passer les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure. NOTCH: laisse passer les fréquences autres que celles proches de la fréquence de coupure.
		
Filter Slope	–12, –24 dB/O	Pente d'atténuation du filtre –24 dB/octave: abrupte –12 dB/octave: douce
Filter Cutoff	0–127	Fréquence de coupure du filtre Plus cette valeur est proche de 0 et plus la fréquence de coupure diminue. Plus cette valeur se rapproche de 127 et plus la fréquence augmente.
Filter Resonance	0–127	Niveau de résonance du filtre Augmentez ce réglage pour accroître la résonance autour de la fréquence de coupure et produire un son unique.
Filter Gain	0~+24 dB	Permet de compenser la perte de volume dans la plage de coupure de certains filtres. Plus vous augmentez cette valeur et plus la compensation est forte (et le volume augmente).

41: Pseudo Stereo

Répartit les composants d'un signal d'entrée mono entre les canaux gauche et droit, créant une impression artificielle de signal stéréo à la sortie.



Paramètre	Valeur	Description
Depth #1	0–15	Dispersion spatiale de l'image sonore

Paramètres de Chorus

Cette section décrit la fonction des paramètres de Chorus.

Chorus Type

01: Chorus 1

Cet effet Chorus conventionnel confère une impression d'espace et de profondeur au son. Il produit une modulation de fréquence lente et de faible intensité.

02:Chorus 2

Cet effet Chorus conventionnel confère une impression d'espace et de profondeur au son. Il produit une modulation de fréquence rapide et de faible intensité.

03: Chorus 3

Cet effet Chorus conventionnel confère une impression d'espace et de profondeur au son. Il produit une modulation de fréquence lente et d'intensité plus forte.

04: Chorus 4

Cet effet Chorus conventionnel confère une impression d'espace et de profondeur au son. Il produit une modulation de fréquence rapide et d'intensité plus forte.

05: Feedback Chorus

Ce Chorus propose un effet de type Flanger au son doux.

06: Flanger

Cet effet sonne un peu comme un avion au décollage et à l'atterrissage.

07: Short Delay

C'est un Delay (effet d'écho) avec un bref retard.

08: Fbk Short Delay

Delay court avec de nombreuses répétitions.

Paramètres de Chorus

Paramètre	Valeur	Description
Pre Low Freq	500–15000 Hz, THRU	Fréquence centrale du grave (THRU: aucun filtre n'est utilisé)
Pre Hi Freq	THRU, 50–800 Hz	Fréquence centrale de l'aigu (THRU: aucun filtre n'est utilisé)
Pre Dly Time	0–50.0 ms	Règle le retard avant que le signal de Chorus ne soit audible.
Co LPF Freq	500–15000 Hz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas (THRU: aucun filtre n'est utilisé). Cet effet est appliqué à la bande de fréquences en dessous de la fréquence de coupure.
Co HPF Freq	THRU, 50–800 Hz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut (THRU: aucun filtre n'est utilisé). Cet effet est appliqué à la bande de fréquences au-dessus de la fréquence de coupure.
Rate	0.05–10.0 Hz, note	Définit le cycle d'ondulations du Chorus ou du Flanger.
Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation du Chorus ou du Flanger.
Feedback	–98~+98 %	Règle le niveau du signal de Chorus ou de Flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives inversent la phase.
Cho/Flg Sw	CHORUS, FLANGER	Choisit l'effet Chorus ou Flanger.

Paramètres de Reverb

Cette section décrit la fonction des paramètres de Reverb (réverbération).

☞ Vous trouverez une description de chaque type d'effet Reverb aux pages suivantes:

01: Room 1 (p. 171)
02: Room 2 (p. 172)
03: Room 3 (p. 172)
04: Hall 1 (p. 173)
05: Hall 2 (p. 173)
06: Hall 3 (p. 174)
07: Garage (p. 174)
08: Plate (p. 175)
09: Non-Linear (p. 175)
09: Delay (p. 176)

01: Room 1

Simule la réverbération d'une pièce. C'est l'effet Reverb "Room" typique.

Paramètre	Valeur	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
Pre Mid Gain	–15~+15 dB	Gain du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu
Low Rev Time	0.06–32.0 sec	Durée de la Reverb pour la bande du grave
Hi Rev Time	0.06–32.0 sec	Durée de la Reverb pour la bande de l'aigu
Xover Freq	160–15000 Hz, THRU	La réverbération définie avec Low Rev Time est appliquée à la plage en dessous de cette fréquence et celle définie avec Hi Rev Time à la plage au-dessus de cette fréquence.
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Règle le retard avant que le signal d'effet ne soit audible.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	5.6–32.6 m	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0–99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de Reverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre d'atténuation des aigus est actif (THRU: aucun filtre n'est utilisé)

02: Room 2

Simule la réverbération d'une pièce. Cet effet convient pour simuler une petite pièce; il produit une réverbération claire.

Paramètre	Valeur	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
Pre Mid Gain	–15~+15 dB	Gain du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06–32.0 sec	Durée de la Reverb
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Règle le retard avant que le signal de l'effet ne soit audible.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	1–10	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de Reverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre d'atténuation des aigus est actif (THRU: aucun filtre n'est utilisé)

03: Room 3

Cet effet Reverb simule la réverbération d'une pièce. Il convient pour recréer la réverbération d'une assez grande pièce. Les bandes du médium et du grave sont soulignées dans le son de réverbération.

Paramètre	Valeur	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
Pre Mid Gain	–15~+15 dB	Gain du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06–32.0 sec	Durée de la Reverb
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Règle le retard avant que le signal d'effet ne devienne audible.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	1–8	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0–99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de Reverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre d'atténuation des aigus est actif (THRU: aucun filtre n'est utilisé)

04: Hall 1

Simule la réverbération d'une salle de concert. C'est la réverbération typique pour ce genre de salle. En outre, vous pouvez appliquer un effet Chorus au son de réverbération pour produire une impression d'espace ou un effet spécial.

Paramètre	Valeur	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
Pre Mid Gain	–15~+15 dB	Gain du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu
Low Rev Time	0.06–64.0 sec	Durée de la Reverb pour la bande du grave
Hi Rev Time	0.06–64.0 sec	Durée de la Reverb pour la bande de l'aigu
Xover Freq	160–15000 Hz, THRU	La réverbération définie avec Low Rev Time est appliquée à la plage en dessous de cette fréquence et celle définie avec Hi Rev Time à la plage au-dessus de cette fréquence.
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Règle le retard avant que le signal d'effet ne soit audible.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	5.6–32.6 m	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0–99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de Reverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre d'atténuation des aigus est actif (THRU: aucun filtre n'est utilisé)
Chorus Rate	0–127	Vitesse de la modulation appliquée à la Reverb
Chorus Depth	0–127	Intensité de la modulation appliquée à la Reverb

05: Hall 2

Simule la réverbération d'une salle de concert. Cet effet convient pour simuler une salle plus petite et produit une réverbération claire.

Paramètre	Valeur	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
Pre Mid Gain	–15~+15 dB	Gain du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06–64.0 sec	Durée de la Reverb
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Règle le retard avant que le signal d'effet ne devienne audible.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	1–10	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de Reverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre d'atténuation des aigus est actif (THRU: aucun filtre n'est utilisé)

06: Hall 3

Simule la réverbération d'une salle de concert. Cet effet convient pour simuler la réverbération d'une salle assez vaste. Les bandes du médium et du grave sont soulignées dans le son de réverbération.

Paramètre	Valeur	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
Pre Mid Gain	–15~+15 dB	Gain du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06–64.0 sec	Durée de la Reverb
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Règle le retard avant que le signal d'effet ne soit audible.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	1–8	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0–99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de Reverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre d'atténuation des aigus est actif (THRU: aucun filtre n'est utilisé)

07: Garage

Cet effet simule la réverbération d'un garage. Il recrée la réverbération d'une pièce aux murs couverts de matériaux durs et très réfléchissants.

Paramètre	Valeur	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
Pre Mid Gain	–15~+15 dB	Gain du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu
Reverb Time	0.06–32.0 sec	Durée de la Reverb
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Règle le retard avant que le signal d'effet ne soit audible.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	1–8	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0–99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de Reverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de la fonction High Damp
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre d'atténuation des aigus est actif (THRU: aucun filtre n'est utilisé)

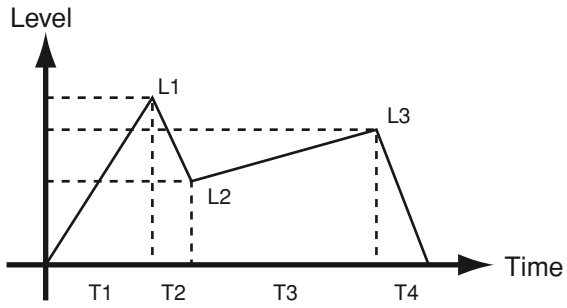
08: PLATE

Simule une réverbération à plaque (effet de réverb. généré avec les vibrations d'une plaque métallique).

Paramètre	Valeur	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
Pre Mid Gain	–15~+15 dB	Gain du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu
Low Rev Time	0.06–32.0 sec	Durée de la Reverb pour la bande du grave
Hi Rev Time	0.06–32.0 sec	Durée de la Reverb pour la bande de l'aigu
Xover Freq	160–15000 Hz, THRU	La réverbération définie avec "Low Rev Time" est appliquée à la plage en dessous de cette fréquence et celle définie avec "Hi Rev Time" à la plage au-dessus de cette fréquence.
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Règle le retard avant que le signal d'effet ne soit audible.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Room Size	5.6–34.7 m	Taille de la pièce simulée
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
Release Density	0–99	Densité du son perçu après de nombreuses réflexions répétées
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de Reverb plus rapidement que les autres bandes.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord l'aigu.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre d'atténuation des aigus est actif (THRU: aucun filtre n'est utilisé)

09: Non-Linear

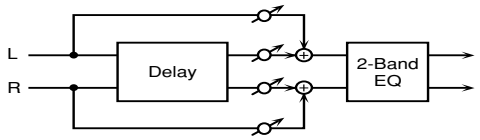
Grâce à un traitement numérique, cet effet produit une réverbération artificielle fort différente des réverbérations naturelles.

Paramètre	Valeur	Description
Pre Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Pre Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Pre Mid Freq	50–20000 Hz	Fréquence centrale du médium
Pre Mid Q	0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
Pre Mid Gain	–15~+15 dB	Gain du médium
Pre Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Pre Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu
Pre Dly Time	0–200.0 ms	Règle le retard avant que le signal d'effet ne soit audible.
Density	0–99	Densité de la réverbération
Early Ref Level	0–99	Niveau des premières réflexions
NLR Type	L→R, NORMAL, L←R	Placement du signal de sortie dans l'image stéréo L→R: du canal gauche (L) vers le canal droit (R) NORMAL: signal de sortie sans changement de position stéréo L←R: du canal droit (R) vers le canal gauche (R)
Env Time Ratio	10–120 %	La durée globale est étirée ou comprimée tout en préservant les rapports entre les divers temps d'enveloppe.
Envelope T1–T4	0.1–1000 ms	Durée pour atteindre chaque point d'enveloppe (T1–T4)
Envelope L1–L3	0–100	Niveau de sortie de chaque point (L1–L3) * *La durée totale des temps d'enveloppe (T1+T2+T3+T4) est de 1000 ms. Si cette limite est dépassée, le son est coupé.*
		
Feedback Time	0.1–1000 ms	Temps de retard du son réinjecté
Feedback Level	0–99 %	Niveau de réinjection

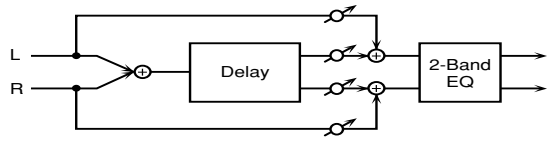
Paramètre	Valeur	Description
Post HC Freq	160–15000 Hz, THRU	Fréquence à laquelle le filtre d'atténuation des aigus est actif (THRU: aucun filtre n'est utilisé)

11: Stereo Delay

Delay stéréo. Selon la longueur du retard, vous pouvez produire de longs échos, des sons épais ou des sons soulignant l'image spatiale.



Lorsque le paramètre Mode est sur STEREO



Lorsque le paramètre Mode est sur MONO ou ALTERNATE

Paramètre	Valeur	Description
Mode	MONO, STEREO, ALTERNATE	Choix du mode de Delay: effet stéréo, mono ou alterné. MONO: Delay à une entrée et à deux sorties. Les signaux stéréo (gauche et droit) sont mélangés avant d'être traités. STEREO: Delay à deux entrées et à deux sorties. Le signal de Delay adopte la position stéréo du signal original. ALTERNATE: le Delay est appliqué en alternance au signal du canal gauche et du canal droit (Delay alterné).
Delay Time	0–1300 ms (MONO), 0–650 ms (STEREO, ALTERNATE), note	Règle le retard avant que le signal de Delay ne soit audible.
L-R Shift	0–650 ms, note	Le temps de retard augmente pour le signal de Delay d'un seul canal (gauche ou droit). Si "L-R Order" est réglé sur L→R, le son du canal R (droit) sera retardé. Avec le réglage R→L, le son du canal L (gauche) sera retardé. * *Ce paramètre n'a pas d'effet en mode MONO ou ALTERNATE.*
L-R Order	L→R, R→L	En mode STEREO ou ALTERNATE, ce paramètre détermine quel canal produit le premier son signal de retard L→R: produit d'abord le signal de retard du canal gauche. R→L: Produit d'abord le signal de retard du canal droit * *Ce paramètre est ignoré en mode MONO.*
Feedback	–98~+98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet Delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Low Damp Freq	50–4000 Hz	Règle la fréquence au-dessous de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Low Damp atténue la bande du grave du signal de retard plus rapidement que les autres bandes, améliorant la clarté de l'effet Delay.
Low Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de Low Damp
Hi Damp Freq	2000–20000 Hz	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. High Damp atténue d'abord les aigus, produisant un son de Delay plus naturel.
Hi Damp Gain	–36~0 dB	Intensité de High Damp
Balance	DRY100:0WET–DRY0:100WET	Balance entre le signal direct (DRY) et le signal d'effet (WET)
Ps Low Freq	50–4000 Hz	Fréquence centrale du grave
Ps Low Gain	–15~+15 dB	Gain du grave
Ps Hi Freq	2000–20000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
Ps Hi Gain	–15~+15 dB	Gain de l'aigu

Dépannage

Si l'instrument ne semble pas se comporter de façon normale, vérifiez les points ci-dessous avant de conclure qu'il est en panne. Si vous ne trouvez pas la solution à votre problème, veuillez contacter votre revendeur ou le centre de maintenance Roland le plus proche.

* *Si un message apparaît en cours d'utilisation, vérifiez sa signification dans la section suivante "Description des messages" (p. 182).*

Problèmes liés au V-Synth

Problème	Cause	Action
Pas de courant	Le cordon d'alimentation est-il correctement branché au V-Synth et à une prise de courant?	Vérifiez le branchement au secteur.
Pas de son/volume trop faible	Les appareils branchés à l'instrument sont-ils sous tension?	Vérifiez que votre amplificateur ou console de mixage est sous tension.
	Le volume est-il réglé au minimum?	Vérifiez le réglage de volume du V-Synth et de l'ampli ou de la console de mixage connecté.
	Entendez-vous un signal dans le casque?	Si vous entendez du son avec le casque, il est possible que les câbles de connexion soient défectueux ou que l'ampli ou la console de mixage ait un problème. Vérifiez à nouveau les câbles de connexion et les appareils périphériques.
	Etes-vous en mode de reproduction de démo?	Appuyez sur [EXIT] pour quitter le mode de reproduction de démo (p. 10).
	Le paramètre Local Switch est-il réglé sur "OFF"?	Activez ("ON") le paramètre Local Switch (p. 110).
	Le volume du patch est-il trop bas?	Vérifiez le réglage du paramètre Level (p. 79).
	Les réglages d'effets sont-ils corrects?	Vérifiez les réglages actif/coupé (ON ou OFF), Balance ou Level de l'effet (p. 82).
	Les réglages d'assignation de sortie sont-ils corrects?	Vérifiez le réglage Output Assign (p. 82).
	Le volume a-t-il été diminué via des messages de volume transmis par un appareil MIDI externe?	Vérifiez les réglages de volume.
	L'oscillateur est-il désactivé?	Appuyez sur [OSC1] ou [OSC2] pour activer l'oscillateur.
	Avez-vous activé la communication USB du V-Synth en mode USB Storage?	Annulez la communication USB (p. 124, p. 126).
Le volume de l'instrument branché aux prises INPUT est trop faible.	Utilisez-vous un câble contenant une résistance?	Servez-vous d'un câble qui ne contient pas de résistance.
La hauteur n'est pas bonne.	Les réglages de hauteur de la section Oscillator sont-ils corrects?	Vérifiez les réglages des paramètres Patch Coarse/Fine Tune (p. 73).
	L'accord global est-il correctement réglé?	Vérifiez le réglage du paramètre Master Tune (p. 106).
	L'instrument a-t-il reçu un message Pitch Bend d'un appareil externe laissant la hauteur "indéterminée"?	Manipulez le levier Pitch Bend du clavier MIDI connecté.
La production de notes continue après que vous ayez relâché les touches du clavier	La polarité de la pédale de maintien est-elle inversée?	Vérifiez le réglage du paramètre Hold Polarity (p. 111).
Il y a de la distorsion	Utilisez-vous un effet générant de la distorsion?	Vérifiez les réglages d'effets (p. 148).
	Avez-vous augmenté le niveau du patch?	Vérifiez le réglage du paramètre Level (p. 79).
Les effets sont inaudibles	Les boutons d'effets[MFX], [CHO] ou [REV] sont peut-être désactivés.	Activez les effets avec ces boutons.
	Les réglages d'effets sont-ils corrects?	Si le niveau d'envoi de chaque effet (Send) est réglé sur 0, l'effet sera inaudible. Vérifiez les réglages (p. 82).
		Même si le niveau d'envoi de chaque effet est supérieur à 0, vous n'entendrez aucun effet si les paramètres MFX Master Level, Chorus Master et Reverb Master sont réglés sur 0. Vérifiez chaque réglage (p. 82).
		Si Output Assign est réglé sur une valeur autre que "MULTI", le son du MFX sera inaudible (p. 82).
Vous avez réglé Oscillator Type sur "EXT IN" mais le signal transmis aux prises INPUT est inaudible	Si l'oscillateur est réglé sur l'entrée externe (EXT IN), l'instrument ne produit du son que lorsque vous jouez sur le clavier.	Jouez sur le clavier.

Problème	Cause	Action
Le dispositif MIDI connecté ne produit aucun son	L'instrument est-il configuré pour transmettre des messages MIDI?	Vérifiez le réglage du paramètre Patch Tx Ch (p. 109).
	Le canal de transmission MIDI du V-Synth correspond-il au canal de réception MIDI du dispositif connecté?	Vérifiez le réglage du paramètre Patch Tx Ch (p. 109).
Les messages exclusifs (SysEx) ne sont pas reçus	L'instrument est-il configuré pour recevoir des messages exclusifs?	Activez ("ON") le paramètre Rx Sys-Ex (p. 108).
	Le numéro Device ID du transmetteur correspond-il à celui du V-Synth?	Vérifiez le réglage du paramètre Device ID (p. 107).
Bruit pendant l'échantillonnage	Lors de l'échantillonnage, la fréquence de sortie de l'interface audio numérique est fixée sur 44.1 kHz, indépendamment du réglage en mode System. Les appareils connectés pourraient alors produire du bruit.	Ce n'est pas dû à un mauvais fonctionnement.
Impossible d'éditer ou d'encoder une forme d'onde	Avez-vous choisi une forme d'ondepréprogrammée?	Vous ne pouvez pas éditer ou encoder les formes d'onde préprogrammées du V-Synth. Choisissez un échantillon que vous avez enregistré ou importé.
Vous avez désactivé le bip (fonction Beep) mais il redevient audible dès la mise sous tension suivante	Le paramètre Powerup Mode est réglé sur "Default".	Réglez-le sur "Last Set" et sauvegardez les réglages System (p. 106).

Problèmes liés au pilote USB (Windows)

Problème	Cause	Action
Lorsque vous (re)démarrez l'ordinateur avec le V-Synth connecté via USB, il se bloque à l'écran d'ouverture et ne fonctionne pas	Sur certains ordinateurs, le fait de démarrer (ou redémarrer) la machine quand le V-Synth est sous tension et connecté via USB peut bloquer l'ordinateur à l'écran d'ouverture et empêcher son fonctionnement.	Mettez le V-Synth hors tension et redémarrez l'ordinateur.
Une erreur Windows s'est produite à la mise hors tension du V-Synth	Avec le système d'exploitation Windows Me, la mise hors tension du V-Synth sans démontage préalable du lecteur peut provoquer une erreur Windows.	Annulez la connexion USB (p. 124) avant de mettre le V-Synth hors tension.
Lorsque vous quittez Windows en laissant le V-Synth sous tension, l'ordinateur ne s'éteint pas	Certains ordinateurs tournant sous Windows ne peuvent pas être mis hors tension si l'on quitte Windows alors que le V-Synth est toujours sous tension (sans démonter le lecteur). (La procédure d'arrêt s'interrompt avant la mise hors tension de l'ordinateur.)	Avant de quitter Windows, vous devez annuler la connexion USB (p. 124) et mettre le V-Synth hors tension.
Lorsque le V-Synth est connecté via USB et que vous réveillez l'ordinateur mis en veille, ce dernier ne fonctionne plus	Certains ordinateurs mis en veille lorsque le V-Synth connecté via USB est sous tension se bloquent au réveil.	Avant d'activer le mode de veille de l'ordinateur, mettez le V-Synth hors tension en suivant la procédure décrite à la p. 124.
Le lecteur du V-Synth n'est pas monté dans Windows XP	Si un lecteur réseau est monté dans Windows XP, le numéro de ce lecteur pourrait entrer en conflit avec celui du lecteur du V-Synth. Dans ce cas, le lecteur du V-Synth ne sera pas reconnu.	Changez l'assignation du lecteur réseau.
"Find new hardware wizard" (Rechercher nouveau périphérique) n'est pas exécuté automatiquement **La boîte de dialogue "Insert Disk" n'apparaît pas** **"Find new hardware wizard" s'arrête avant la fin du processus** * *Il peut falloir 15 secondes (ou plus) après la connexion du câble USB pour que le V-Synth soit détecté.*	Le câble USB est-il correctement branché?	Assurez-vous que le V-Synth et votre ordinateur sont reliés correctement avec un câble USB.
	USB est-il activé sur votre ordinateur?	Consultez le manuel de votre ordinateur et assurez-vous qu'USB est activé.
	Votre ordinateur est-il conforme aux spécifications USB?	Si vous utilisez un ordinateur qui ne répond pas aux caractéristiques électriques des spécifications USB, le fonctionnement risque d'être instable. Pour résoudre ce problème, vous pourriez essayer de connecter un hub USB.
		Si aucune des suggestions ci-dessus ne permet de résoudre votre problème, il est possible que le V-Synth n'ait pas été correctement détecté par l'ordinateur. Effacez les informations de pilote incorrectes en suivant la procédure décrite sous "Effacer des informations de pilote incorrectes" (p. 179) et réinstallez le pilote.

Problème	Cause	Action
"Found unknown device" (Périphérique inconnu détecté) apparaît alors que vous avez installé le pilote	Si votre ordinateur ou hub USB a deux connecteurs USB ou plus et si vous branchez le V-Synth à un connecteur USB auquel il n'a jamais été branché auparavant, la fenêtre "Unknown device" peut apparaître, même si vous avez déjà installé le pilote.	Lisez le fichier Readme du CD-ROM fourni et réinstallez le pilote. Ceci n'est pas dû à un mauvais fonctionnement. Si la boîte de dialogue "Found unknown device"s'affiche alors que le V-Synth est branché au même connecteur USB qu'auparavant, il est possible que le V-Synth n'ait pas été correctement détecté par l'ordinateur. Effacez les informations de pilote incorrectes en suivant la procédure décrite sous "Effacer des informations de pilote incorrectes" (p. 179) et réinstallez le pilote.
Un message "Unknown driver found" (pilote inconnu détecté) apparaît et il est impossible d'installer le pilote **Le Gestionnaire de périphériques indique "?", "!" ou "Périphérique USB composite"** **Le pilote n'est pas installé correctement**	Il est possible que l'ordinateur n'ait pas détecté le V-Synth.	Effacez les informations de pilote incorrectes en suivant la procédure décrite sous "Effacer des informations de pilote incorrectes" (p. 179) et réinstallez le pilote.
Impossible d'installer/d'effacer/d'utiliser le pilote sous Windows XP/2000	Vous êtes-vous connecté à Windows en tant qu'utilisateur avec privilège Administrateur?	Pour installer, effacer, réinstaller le pilote sous Windows XP/2000, vous devez vous brancher à Windows en tant qu'utilisateur avec prérogatives administratives (Administrateur, par exemple). Pour en savoir plus, consultez l'administrateur système de votre ordinateur.
	Avez-vous effectué des réglages "Options de signature du pilote"?	Pour installer (réinstaller) le pilote, vous devez effectuer les réglages "Options de signature du pilote".
Windows XP/2000 affiche une boîte de dialogue "Installation matérielle" ou "Digital Signature Not Found" (signature numérique introuvable)	Avez-vous effectué des réglages "Options de signature du pilote"?	Pour installer (réinstaller) le pilote, vous devez effectuer les réglages décrits sous "Options de signature du pilote".

Effacer des informations de pilote incorrectes

Effectuez la procédure suivante pour réinstaller le pilote.

1. **Coupez l'alimentation de votre ordinateur puis redémarrez Windows sans la moindre connexion USB (à l'exception du clavier et de la souris).**
2. **Après le redémarrage de Windows, utilisez le câble USB pour brancher le V-Synth à l'ordinateur.**
3. **Mettez le V-Synth sous tension.**
4. **Cliquez sur le bouton Windows Démarrer et, dans ce menu, sélectionnez Paramètres | Panneau de configuration.**
5. **Double-cliquez sur l'icône Système. La boîte de dialogue "Propriétés système" apparaît.**
6. **Cliquez sur l'onglet "Gestionnaire de périphériques".**
   Dans Windows XP, cliquez sur l'onglet "Matériel" de la fenêtre "Propriétés système" puis sur "Gestionnaire de périphériques".
7. **Vérifiez si "Roland V-Synth" est affiché avec un symbole "!" ou "?" en dessous de "Autres périphériques", "Contrôleurs audio, vidéo et jeu" ou "Contrôleur de bus USB". Si vous trouvez une de ces indications, sélectionnez-la et effacez-la en cliquant sur [Delete].**
8. **Une boîte de dialogue vous demande de confirmer la suppression du périphérique. Vérifiez le contenu de la boîte de dialogue puis cliquez sur [OK]. Répétez cette procédure et effacez toutes les instances de "Roland V-Synth" comportant un symbole "!" ou "?".**
9. **Vérifiez si "Périphérique USB composite" ou "Périphérique USB" est affiché avec le symbole "!" ou "?" en dessous de "Autres périphériques", "Contrôleurs audio, vidéo et jeu" ou "Contrôleur de bus USB". Si un de ces symboles est affiché, vous devez déterminer si cela est dû à une détection incorrecte du V-Synth ou à un problème lié à un autre périphérique. Pour ce faire, mettez le V-Synth hors tension.**

* *Si l'indication "Périphérique USB composite" (ou autre) disparaît quand vous mettez le V-Synth hors tension, ce dernier n'a pas été correctement détecté. Reprenez la procédure à l'étape 2 et poursuivez jusqu'à l'étape 8 (où vous effacerez le pilote mal détecté). Si l'indication ne disparaît pas quand vous mettez le V-Synth hors tension, le symbole en question concerne un autre périphérique. Ne l'effacez donc pas.*
"Périphérique USB composite", "Périphérique USB" ou "Périphérique compatible USB" peut désigner un périphérique autre que le V-Synth. Veillez donc à ne pas effacer accidentellement l'enregistrement d'un autre périphérique. Si vous effacez l'enregistrement d'un autre périphérique, vous devrez réinstaller le pilote du périphérique en question.

10. Une boîte de dialogue vous demande de confirmer la suppression du périphérique. Vérifiez le contenu de la boîte de dialogue puis cliquez sur [OK]. Effacez chaque instance de "Périphérique USB composite" ou "Périphérique USB" précédée du symbole "!" ou "?" dont vous voulez vous défaire.

11. Mettez le V-Synth hors tension et effacez le pilote.

12. Redémarrez Windows. Réinstallez le pilote.

* *Si le problème persiste après que vous ayez pris les mesures ci-dessus, lisez le fichier Readme du pilote USB. Vous trouverez le fichier Readme sur le CD-ROM fourni.*

Problèmes liés au pilote USB (Macintosh)

Problème	Cause	Action
Le message "Drivers needed for the USB device "V-Synth" are not available. Would you like to look for these drivers over the internet?" (Les pilotes USB requis pour le V-Synth sont absents. Voulez-vous les rechercher sur Internet?) s'affiche	Il se peut que le pilote MIDI USB du V-Synth n'ait pas été correctement installé sur l'ordinateur.	Installez le pilote MIDI USB de la manière décrite dans le fichier Readme du CD-ROM fourni.
	Il y a peut-être un conflit avec le pilote (extension) d'un autre périphérique USB.	Nous avons identifié un problème empêchant l'ordinateur de détecter correctement le V-Synth lorsqu'un pilote est installé pour un lecteur CD-R USB de I-O Data Corporation. Si vous rencontrez ce problème, désactivez "ISD 200 BOTBridge" ou tout autre fichier de pilote conflictuel en le sortant du dossier Extensions (dans le dossier Système).
Quand l'ordinateur se réveille, il affiche le message "MIDI off line!"	Le pilote MIDI USB du V-Synth n'est pas compatible avec la fonction "Suspendre l'activité" du Mac OS.	N'utilisez donc pas la fonction "Suspendre l'activité" de votre Mac. Avant d'utiliser le V-Synth, ouvrez le tableau de bord "Economies d'énergie" et choisissez "Jamais" pour que le système ne se mette pas en veille.

Description des messages

Le V-Synth affiche divers messages pendant son utilisation. Il y a trois types de messages:

Messages d'erreur: Ce type de message s'affiche lorsque vous tentez d'effectuer une opération non autorisée ou qu'une opération n'a pas pu être exécutée correctement.

Messages d'avertissement (WARNING): Il s'agit d'avertissements ou de demandes de confirmation d'opérations importantes.

Messages d'information: Ce type de message vous informe sur le statut actuel de l'instrument. Vous les rencontrerez aussi lorsque vous tentez d'effectuer une opération non autorisée ou qu'une opération n'a pas pu être exécutée correctement.

Les tableaux suivants décrivent les messages de chaque catégorie par ordre alphabétique.

Messages d'erreur

Vous pouvez faire disparaître le message d'erreur (ERROR) affiché en touchant <ACCEPT>.

Message	Signification	Action
DISK Disk Full!	Le support est rempli et ne permet pas de sauvegarder des données supplémentaires.	Effacez des fichiers superflus sur le support (p. 120). Vous pouvez aussi choisir un autre support de capacité suffisante.
DISK File/Folder Name Duplicate!	Un fichier ou dossier de nom identique existe déjà.	Choisissez un autre nom (p. 121). Vous pouvez aussi effectuer la sauvegarde dans un dossier ne contenant aucun fichier ou dossier homonyme.
DISK File Not Found!	Un patch (ou échantillon) utilisé par le projet (ou le patch) est introuvable sur le disque.	Recréez le projet ou le patch et sauvegardez-le.
DISK File Read Error!	Le fichier sélectionné est endommagé et ne peut pas être chargé.	N'utilisez pas ce fichier.
DISK File Write Error!	Le V-Synth ne peut pas sauvegarder dans le format du support en question.	Choisissez un support dont le format permet la sauvegarde sur le V-Synth.
DISK Illegal Format!	Le fichier en question est de format incorrect et ne peut pas être chargé.	N'utilisez pas ce fichier.
DISK Illegal PCM Wave! Cannot Load This Wave.	Le type de compression du fichier est incompatible avec le V-Synth.	Convertissez les données en une forme d'onde 8 bits ou 16 bits avec le dispositif qui a créé le fichier en question.
DISK Memory Full!	La mémoire de formes d'onde est remplie et l'opération a été interrompue.	Effacez des échantillons superflus sur le V-Synth. Vous pouvez aussi importer les patches ou échantillons individuels que vous comptez utiliser.
DISK Path Duplicate!	Vous tentez de sauvegarder au même niveau hiérarchique.	Choisissez une autre destination de sauvegarde.
DISK Path Name Too Long!	Le nom du chemin est trop long.	Abrégez le nom de chaque dossier (p. 121). Vous pouvez aussi déplacer le dossier entier à un niveau inférieur de la hiérarchie (p. 119). * Le "chemin" désigne l'emplacement du fichier dans la hiérarchie. Il comporte aussi le nom du dossier.
DISK PC Card Not Ready!	La carte PC n'est pas prête.	Insérez une autre carte PC.
DISK Too Many Channels! Cannot Load This Wave.	Ce fichier contient des ondes pour trois canaux ou plus et ne peut pas être chargé dans le V-Synth.	N'utilisez pas ce fichier.
DISK Unformatted Disk!	Ce disque n'est pas formaté et est inutilisable tel quel sur le V-Synth.	Formatez le disque en question sur le V-Synth.
DISK Unknown Disk Error!	Une erreur d'origine inconnue s'est produite sur le disque.	Contactez votre revendeur ou le centre de maintenance Roland le plus proche.
DISK You Cannot Use This Device!	L'opération que vous avez tenté d'exécuter ne permet pas d'utiliser le support en question.	Choisissez un autre support pour cette opération.
ENCODE Encoding Error!	L'encodage ne peut pas être effectué.	Changez de type d'encodage et recommencez l'opération.
ENCODE Memory Full!	La mémoire de formes d'onde est saturée et l'encodage est donc impossible.	Racourcissez la forme d'onde (p. 98) ou effacez des échantillons superflus de la mémoire du V-Synth (p. 92).
IMPORT No Room for Patches!	Aucun patch n'est disponible.	Effacez des patches superflus sur le V-Synth (p. 67).
IMPORT No Room for Samples!	Aucune mémoire d'échantillon n'est disponible.	Effacez des échantillons superflus sur le V-Synth (p. 92).

Message	Signification	Action
SAMPLE EDIT Copy Buffer Not Allocated!	La mémoire de formes d'onde est insuffisante pour l'exécution de l'opération Copy.	Racourcissez la plage des données à copier (p. 98) ou effacez des échantillons superflus du V-Synth (p. 92).
SAMPLE EDIT Memory Full!	La mémoire de formes d'onde est insuffisante pour exécuter l'édition d'onde (Insert, Zero Insert, Region, Paste).	Effacez des échantillons superflus sur le V-Synth (p. 92).
SAMPLING Memory Full!	La mémoire de formes d'onde est remplie et l'opération a été interrompue.	Effacez des échantillons superflus sur le V-Synth (p. 92).

Messages d'avertissement (WARNING)

Si un message WARNING s'affiche, suivez les consignes de la colonne "Action".

Message	Signification	Action
CHANGE USB MODE USB Mode Will Be Changed.	Modifie le réglage USB Mode.	Quittez toute application utilisant la communication USB MIDI.
COPY FILE/FOLDER Are You Sure?	Copie le ou les fichiers ou dossiers spécifiés du disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération, touchez <EXECUTE>.
DELETE FILE/FOLDER This Will Clear the File(s)/Folder(s). Are You Sure?	Efface le ou les fichiers ou dossiers spécifiés sur le disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération, touchez <EXECUTE>.
DISCONNECT USB Disconnection Will Be Done Before Ejecting. Are You Sure?	Effectue la déconnexion USB avant le démontage (Eject). Voulez-vous exécuter cette opération?	Effectuez le démontage (Eject) sur l'ordinateur.
EDITED DATA EXISTS If You Need This Data, Save Immediately.	Le V-Synth contient un patch ou un échantillon non sauvegardé.	Si vous voulez conserver le patch ou l'échantillon, sauvegardez-le maintenant. Touchez <ACCEPT> pour faire disparaître le message.
FILE/FOLDER EXISTS Overwrite Existing File/Folder?	Un fichier ou un dossier de nom identique existe dans la destination de copie (Copy) ou de déplacement (Move).	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Copy ou Move, touchez <EXECUTE>.
FORMAT All Data on the Disk Will Be Lost. Are You Sure?	Le formatage entraîne la perte de toutes les données sur le disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Format, touchez <EXECUTE>.
IMPORT FILE Are You Sure?	Importe le ou les fichiers en question du disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Import, touchez <EXECUTE>.
INITIALIZE PATCH Are You Sure?	Initialise le patch. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération, touchez <EXECUTE>.
LOAD DEMO Replace All Data. Are You Sure?	Le chargement des données de démonstration écrase irrémédiablement toutes les données dans la mémoire du V-Synth. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Touchez <EXECUTE> pour charger les données des morceaux de démonstration.
LOAD PROJECT Are You Sure?	Charge le projet en question. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour charger le projet, touchez <EXECUTE>.
MOVE FILE/FOLDER Are You Sure?	Déplace le ou les fichiers ou dossiers spécifiés sur le disque. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Move, touchez <EXECUTE>.
OTHER SAMPLE EXISTS Number '**' Already Contains a Sample. Clear Existing Sample?**	Un échantillon existe déjà dans la mémoire d'échantillon choisie '*****'.	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour remplacer l'échantillon dans la mémoire choisie, touchez <EXECUTE>.
PROJECT NOT FOUND Internal Project Was Loaded.	Le projet spécifié est introuvable. Le projet interne a été chargé.	Touchez <ACCEPT> pour faire disparaître ce message.
SAMPLE EDIT Copy Buffer Not Avail. Are You Sure?	Quand vous éditez un échantillon avec Cut ou Clear, les données en question sont copiées simultanément. Ce message signale que la capacité de la mémoire ne suffit pas pour copier les données d'édition. Voulez-vous toujours exécuter l'opération Cut ou Clear? (Ces données ne seront pas copiées et ne pourront donc pas être rétablies avec la fonction Paste. Vous pouvez néanmoins exécuter la fonction Cut ou Clear.)	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour que les données puissent être copiées dans la mémoire tampon, réduisez la plage à couper ou effacer (p. 98) ou supprimez des échantillons superflus du V-Synth (p. 92). Pour exécuter l'opération Cut ou Clear, touchez <EXECUTE>.

Message	Signification	Action
SAMPLE EXISTS Overwrite Existing Sample?	La destination choisie pour Copy ou Move contient un échantillon.	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération Copy ou Move, touchez <EXECUTE>.
SAVE PROJECT Are You Sure?	Sauvegarde le projet. Voulez-vous exécuter cette opération?	Pour annuler l'opération, touchez <CANCEL>. Pour exécuter l'opération, touchez <EXECUTE>.

Messages d'information

Ces messages restent affichés un bref instant et disparaissent automatiquement.

Message	Signification	Action
Canceled!	L'opération en question a été annulée.	
Cannot Delete This Event!	Vous ne pouvez pas effacer les événements au début et à la fin d'une forme d'onde.	
Checksum Error!	Un message SysEx (System Exclusive) reçu a une valeur de somme de contrôle (Check Sum) incorrecte.	Corrigez la valeur Check Sum.
Completed!	L'opération en question est terminée.	
Connecting...	L'instrument établit une connexion.	
Disconnecting...	L'instrument rompt la connexion.	
Event Doesn't Exist Here!	L'emplacement spécifié ne contient aucun événement.	Choisissez un emplacement contenant un événement.
Event Interval Too Narrow!	L'intervalle entre les événements est trop étroit pour y placer un événement.	Augmentez l'intervalle entre les événements.
Improper Name!	Le nom du dossier ou le libellé du volume n'est pas défini.	Assignez un nom à l'élément en question avant d'exécuter l'opération (p. 121).
MIDI Buffer Full!	L'instrument a reçu trop de données MIDI à la fois et n'a pas pu les traiter correctement.	
MIDI Communication Error!	Une erreur matérielle MIDI s'est produite sur l'instrument.	Si ce message s'affiche à plusieurs reprises, contactez votre revendeur ou le centre de maintenance Roland le plus proche afin de faire réparer l'instrument.
MIDI Offline!	La connexion a été rompue à la prise MIDI IN.	Vérifiez la connexion et l'état du câble MIDI branché à la prise MIDI IN du V-Synth.
Please Wait a Minute.	Veuillez patienter un petit instant.	
Processing...	L'opération en question est en cours d'exécution.	
Transmitting...	Le transfert des données est en cours.	
Error Receiving Data!	Un message MIDI n'a pas été correctement reçu.	Une réapparition répétée de ce type de message signifie qu'il y a un problème au niveau du message MIDI.
USB Offline!	Le câble USB n'est pas branché.	Vérifiez la connexion et l'état du câble USB branché au connecteur USB du V-Synth.
Writing...	La sauvegarde des données est en cours.	

A propos du MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interface= interface numérique pour instruments de musique**)** est une norme mondiale destinée à l'échange de données musicales entre instruments numériques et ordinateurs. Ainsi, la connexion de dispositifs MIDI avec un câble MIDI permet de piloter plusieurs instruments avec un seul clavier, de jouer accompagné de plusieurs instruments MIDI, de programmer des changements automatiques de réglages dans un morceau, et bien d'autres choses encore.

Si vous comptez jouer avec le V-Synth sans utiliser d'autre instrument MIDI, votre expérience en matière de MIDI n'a aucune importance.

En revanche, si vous souhaitez piloter le V-Synth avec un dispositif MIDI externe ou maîtriser des techniques sophistiquées, plongez-vous dans cette section sur le MIDI.

Les prises MIDI

Le V-Synth est doté de trois prises MIDI remplissant chacune un rôle distinct.

Prise MIDI IN

Cette prise reçoit les messages transmis par d'autres instruments MIDI. A la réception de ces messages, le V-Synth joue des notes, change de son, etc.

Prise MIDI OUT

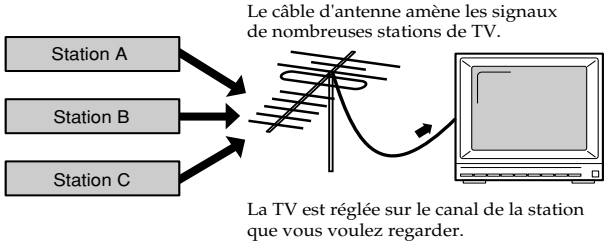
Cette prise transmet les messages MIDI vers un instrument MIDI externe. La prise MIDI OUT du V-Synth transmet les données de jeu de la section clavier et les réglages de divers paramètres et motifs à archiver.

Prise MIDI THRU

Cette prise retransmet tels quels les messages MIDI reçus à la prise MIDI IN au dispositif MIDI externe. Servez-vous de cette prise pour piloter simultanément plusieurs dispositifs MIDI.

Canaux MIDI et générateurs de sons multitimbraux

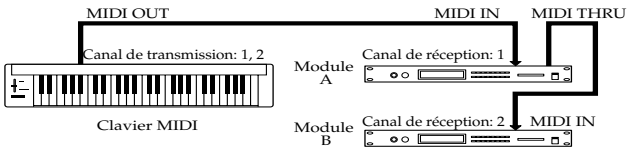
Le MIDI transmet plusieurs types de données via un seul câble MIDI. Cette communication est possible grâce aux **canaux MIDI**. Les canaux MIDI permettent de distinguer les messages destinés à un instrument de ceux destinés à un autre instrument. D'une certaine manière, les canaux MIDI sont comparables aux chaînes de télévision. Vous pouvez regarder les programmes émis par différentes stations en changeant de chaîne sur le téléviseur. De même, le MIDI permet à un dispositif de sélectionner parmi les données transmises celles qui lui sont personnellement adressées.


Le câble d'antenne amène les signaux de nombreuses stations de TV.
Station A
Station B
Station C
La TV est réglée sur le canal de la station que vous voulez regarder.

MIDI repose sur l'utilisation de seize canaux (1~16). Vous réglez le récepteur de sorte qu'il reçoive uniquement sur le canal qui lui est attribué.

Exemple:

Réglez le V-Synth pour qu'il transmette sur les canaux 1 et 2, puis réglez les modules de sons A et B pour qu'ils reçoivent respectivement sur le canal 1 et le canal 2. Cette configuration permet de jouer avec accompagnement, en produisant par exemple un son de guitare sur le module A et un son de basse sur le module B.



Utilisé comme module de sons, le V-Synth peut recevoir sur les seize canaux MIDI. Les modules de sons qui, à l'instar du V-Synth, sont capables de recevoir simultanément sur plusieurs canaux MIDI et de jouer un son différent pour chaque canal, sont appelés **modules de sons multitimbraux**.

MIDI Implementation (en anglais)

Model: V-Synth
Date: Nov. 20, 2002
Version: 1.00

1. Receive Data

■Channel Voice Messages

* Not received in Multitimbre mode or Performance mode when the Receive Switch parameter (MULTITIMBRE/MIDI or PERFORM/MIDI) is OFF.

●Note Off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

●Note On

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

●Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Polyphonic Key Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

●Control Change

* If the corresponding Controller number is selected for the Patch Control Source 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 or 8 parameter (PATCH Edit Com Matrix Ctrl), the corresponding effect will occur.

❍Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Bank number: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

* Not received when the Receive Bank Select (SYSTEM Com MIDI/USB) is OFF.
* The Patches corresponding to each Bank Select are as follows.

BANK SELECT MSB	BANK SELECT LSB	PROGRAM NUMBER	PATCH NUMBER
087	000	001 - 128	001 - 128
	001	001 - 128	129 - 256
	002	001 - 128	257 - 384
	003	001 - 128	385 - 512

❍Portamento Time (Controller number 5)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Portamento Time: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Data Entry (Controller number 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN
mm = MSB, ll = LSB

❍Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Panpot (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Panpot: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right),

❍Expression (Controller number 11)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Expression: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

❍Portamento (Controller number 65)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

❍Sostenuto (Controller number 66)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	42H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

❍Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Reverb Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5DH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Chorus Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

❍RPN MSB/LSB (Controller number 100, 101)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm = upper byte (MSB) of parameter number specified by RPN
ll = lower byte (LSB) of parameter number specified by RPN

<<< RPN >>>
Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended.
When using RPNs, first RPN (Controller numbers 100 and 101; they can be sent in any order) should be sent in order to select the parameter, then
Data Entry (Controller numbers 6 and 38) should be sent to set the value. Once RPN messages are received, Data Entry messages that is received at the same MIDI channel after that are recognized as changing toward the value of the RPN messages. In order not to make any mistakes, transmitting RPN Null is recommended after setting parameters you need.

This device receives the following RPNs.

RPN MSB, LSB	Data entry MSB, LSB	Notes
00H, 00H	mmH, llH	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones) ll: ignored (processed as 00H) Up to 2 octave can be specified in semitone steps.
00H, 01H	mmH, llH	Channel Fine Tuning mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-4096 x 100 / 8192 - 0 - +4096 x 100 / 8192 cent)
00H, 02H	mmH, llH	Channel Coarse Tuning mm: 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitones) ll: ignored (processed as 00H)
7FH, 7FH	---, ---	RPN null RPN and NRPN will be set as "unspecified". Once this setting has been made, subsequent Data Entry messages will be ignored. (It is not necessary to transmit Data Entry for RPN Null settings.) Parameter values that were previously set will not change. mm, ll: ignored

●Program Change

Status	2nd byte	
CnH	ppH	
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
pp = Program number:		00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Not received when the Receive Program Change parameter (SYSTEM Com MIDI/USB) is OFF.

●Channel Pressure

Status	2nd byte	
DnH	vvH	
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Channel Pressure:		00H - 7FH (0 - 127)

●Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Pitch Bend value:		00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■Channel Mode Messages

* Not received in when the Receive Switch parameter (SYSTEM Com Part MIDI) is OFF.

●All Sounds Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When this message is received, all notes currently sounding on the corresponding channel will be turned off.

●Reset All Controllers (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	+/-0 (center)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Breath Type MSB	0 (min)
Breath Type LSB	0 (min)
Expression	127 (max) However the controller will be at minimum.
Hold 1	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft	0 (off)
Hold 2	0 (off)
General Purpose Controller 1 MSB	0 (min)
General Purpose Controller 2 MSB	0 (min)
General Purpose Controller 3 MSB	0 (min)
General Purpose Controller 4 MSB	0 (min)
General Purpose Controller 1 LSB	0 (min)
General Purpose Controller 2 LSB	0 (min)
General Purpose Controller 3 LSB	0 (min)
General Purpose Controller 4 LSB	0 (min)
General Purpose Controller 5	0 (min)
General Purpose Controller 6	0 (min)
General Purpose Controller 7	0 (min)
General Purpose Controller 8	0 (min)
RPN	unset; previously set data will not change

●All Notes Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However, if Hold 1 or Sostenuto is ON, the sound will be continued until these are turned off.

●OMNI OFF (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

●OMNI ON (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received. OMNI ON will not be turned on.

●MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

●POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

■System Realtime Message

●Active Sensing

Status
FEH

* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

■System Exclusive Message

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH, ...,eeH	F7H

F0H: System Exclusive Message status
ii = ID number: an ID number (manufacturer ID) to indicate the manufacturer whose Exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H.
ID numbers 7EH and 7FH are extensions of the MIDI standard; Universal Non-realtime Messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,...,ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)
F7H: EOX (End Of Exclusive)

Of the System Exclusive messages received by this device, the Universal Non-realtime messages and the Universal Realtime messages and the Data Request (RQ1) messages and the Data Set (DT1) messages will be set automatically.

●Universal Non-realtime System Exclusive Messages

❍Identity Request Message

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
06H	Sub ID#1 (General Information)
01H	Sub ID#2 (Identity Request)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When this message is received, Identity Reply message (p. 192) will be transmitted.

●Universal Realtime System Exclusive Messages

❍Master Volume

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
01H	Sub ID#2 (Master Volume)
llH	Master Volume lower byte
mmH	Master Volume upper byte
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The lower byte (llH) of Master Volume will be handled as 00H.
* The Master Level parameter (SYSTEM Com Master) will change.

❍Master Fine Tuning

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 03H, llH, mmH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
03H	Sub ID#2 (Master Fine Tuning)
llH	Master Fine Tuning LSB
mmH	Master Fine Tuning MSB
F7H	EOX (End Of Exclusive)

mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [cents])

* The Master Tune parameter (SYSTEM Com Master) will change.

❍Master Coarse Tuning

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 04H, llH, mmH	F7

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
04H	Sub ID#2 (Master Coarse Tuning)
llH	Master Coarse Tuning LSB
mmH	Master Coarse Tuning MSB
F7H	EOX (End Of Exclusive)

llH: ignored (processed as 00H)
mmH: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [semitones])

* The Master Key Shift parameter (SYSTEM Com Master) will change.

●Global Parameter Control

❍Scale/Octave Tuning Adjust

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 08H, 08H, ffH, ggH, hhH, ssH...	F7

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
08H	Sub ID#1 (MIDI Tuning Standard)
08H	Sub ID#2 (scale/octave tuning 1-byte form)
ffH	Channel/Option byte 1 bits 0 to 1 = channel 15 to 16 bit 2 to 6 = Undefined
ggH	Channel byte 2 bits 0 to 6 = channel 8 to 14
hhH	Channel byte 3 bits 0 to 6 = channel 1 to 7
ssH	12 byte tuning offset of 12 semitones from C to B 00H = -64 [cents] 40H = 0 [cents] (equal temperament) 7FH = +63 [cents]
F7H	EOX (End Of Exclusive)

●Data Transmission

This instrument can use exclusive messages to exchange many varieties of internal settings with other devices.
The model ID of the exclusive messages used by this instrument is 00H 53H.

❍Data Request 1RQ1 (11H)

This message requests the other device to transmit data. The address and size indicate the type and amount of data that is requested.
When a Data Request message is received, if the device is in a state in which it is able to transmit data, and if the address and size are appropriate, the requested data is transmitted as a Data Set 1 (DT1) message. If the conditions are not met, nothing is transmitted.

Status	data byte	status
F0H	41H, dev, 00H, 53H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
00H	model ID #1 (V-Synth)
53H	model ID #2 (V-Synth)
11H	command ID (RQ1)
aaH	address MSB
bbH	address
ccH	address
ddH	address LSB
ssH	size MSB
ttH	size
uuH	size
vvH	size LSB
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The size of data that can be transmitted at one time is fixed for each type of data. And data requests must be made with a fixed starting address and size. Refer to the address and size given in “Parameter Address Map” (p. 193).
* For the checksum, refer to (p. 202).
* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM Com MIDI/USB) is OFF.

❍Data Set 1 DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 53H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH, 7FH)
00H	Model ID #1 (V-Synth)
53H	Model ID #2 (V-Synth)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent
bbH	Address: upper middle byte of the starting address of the data to be sent
ccH	Address: lower middle byte of the starting address of the data to be sent
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.
eeH	Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.
:	:
ffH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in “Parameter Address Map” (p. 193).
* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.
* Regarding the checksum, please refer to (p. 202)
* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM Com MIDI/USB) is OFF.

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
42H	Model ID (GS)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the transmitted data
bbH	Address: middle byte of the starting address of the transmitted data
ccH	Address LSB: lower byte of the starting address of the transmitted data
ddH	Data: the actual data to be transmitted. Multiple bytes of data are transmitted starting from the address.
:	:
eeH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in “Parameter Address Map” (p. 193).
* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.
* Regarding the checksum, please refer to (p. 202)
* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM Com MIDI/USB) is OFF.

2. Data Transmission

■Channel Voice Messages

●Note Off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note off velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

●Note On

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note on velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

●Control Change

* By selecting a controller number that corresponds to the setting of parameters of controllers (Time Trip Pad, D Beam, Knob, and so on), the V-Synth can transmit any control change message.

❍Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = Bank number:	00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)	

* These messages are transmitted when Patch is selected. But not transmitted when Transmit Program Change or Transmit Bank Select parameter (SYSTEM Com MIDI/ USB) is OFF.

* Although with the V-Synth you can select the Bank Select messages to be transmitted, be sure to refer to the Program Change Map on (p. 187) for the Bank Select messages transmitted when the V-Synth is select a Patch, Rhythm Set, Multitimbre or Performance.

❍Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Modulation depth:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍Breath Type MSB (Controller number 2)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Volume:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍Expression (Controller number 11)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Expression:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍General Purpose Controller 1 MSB (Controller number 16)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	10H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍General Purpose Controller 2 MSB (Controller number 17)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	11H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍General Purpose Controller 3 MSB (Controller number 18)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	12H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍General Purpose Controller 4 MSB (Controller number 19)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	13H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍Breath Type LSB (Controller number 34)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	22H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍General Purpose Controller 1 LSB (Controller number 48)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	30H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍General Purpose Controller 2 LSB (Controller number 49)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	31H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍General Purpose Controller 3 LSB (Controller number 50)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	32H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍General Purpose Controller 4 LSB (Controller number 51)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	33H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

❍General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

❍General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

●Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* These messages are transmitted when Patch is selected. But not transmitted when Transmit Program Change parameter (SYSTEM Com MIDI/USB) is OFF.

●Channel Pressure

Status	2nd byte
DnH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Channel Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

●Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■System Realtime Messages

●Active Sensing

Status
FEH

* This message is transmitted at intervals of approximately 250 msec.
* This message is not sent when Transmit Active Sensing parameter (SYSTEM Ctrl Tx) is OFF.

■System Exclusive Messages

Universal Non-realtime System Exclusive Message and Data Set 1 (DT1) are the only System Exclusive messages transmitted by the V-Synth.

●Universal Non-realtime System Exclusive Message

❍Identity Reply Message

Receiving Identity Request Message, the V-Synth send this message.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 53H, 01H, 00H, 00H, 00H, 01H, 00H, 00H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH)
06H	Sub ID#1 (General Information)
02H	Sub ID#2 (Identity Reply)
41H	ID number (Roland)
53H 01H	Device family code
00H 00H	Device family number code
00H 01H 00H 00H	Software revision level
F7H	EOX (End of Exclusive)

●Data Transmission

❍Data Set 1 DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 53H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Explanation	
F0H	Exclusive status	
41H	ID number (Roland)	
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH, 7FH)	
00H	Model ID #1 (V-Synth)	
53H	Model ID #2 (V-Synth)	
12H	Command ID (DT1)	
aaH	Address MSB:	upper byte of the starting address of the data to be sent
bbH	Address:	upper middle byte of the starting address of the data to be sent
ccH	Address:	lower middle byte of the starting address of the data to be sent
ddH	Address LSB:	lower byte of the starting address of the data to be sent.
eeH	Data:	the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.
:	:	
ffH	Data	
sum	Checksum	
F7H	EOX (End Of Exclusive)	

* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in “Parameter Address Map” (p. 193).
* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.

3. Parameter Address Map

* Transmission of "#" marked address is divided to some packets. For example, ABH in hexadecimal notation will be divided to 0AH and 0BH, and is sent/received in this order.

1. V-Synth (ModelID = 00H 53H)

Start Address	Description
01 00 00 00	Setup
02 00 00 00	System
10 00 00 00	Temporary Patch (Part 1)
10 01 00 00	Temporary Patch (Part 2)
:	
10 0F 00 00	Temporary Patch (Part 16)
20 00 00 00	User Patch (001)
20 01 00 00	User Patch (002)
:	
23 7F 00 00	User Patch (512)

❍System

Offset Address	Description
00 00 00	System Common
00 40 00	System Controller

❍Patch

Offset Address	Description

❍Setup

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Part 1 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 01	0aaa aaaa	Part 1 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 02	0aaa aaaa	Part 1 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 03	0aaa aaaa	Part 2 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 04	0aaa aaaa	Part 2 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 05	0aaa aaaa	Part 2 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 06	0aaa aaaa	Part 3 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 07	0aaa aaaa	Part 3 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 08	0aaa aaaa	Part 3 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 09	0aaa aaaa	Part 4 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 0A	0aaa aaaa	Part 4 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 0B	0aaa aaaa	Part 4 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 0C	0aaa aaaa	Part 5 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 0D	0aaa aaaa	Part 5 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 0E	0aaa aaaa	Part 5 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 0F	0aaa aaaa	Part 6 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 10	0aaa aaaa	Part 6 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 11	0aaa aaaa	Part 6 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 12	0aaa aaaa	Part 7 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 13	0aaa aaaa	Part 7 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 14	0aaa aaaa	Part 7 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 15	0aaa aaaa	Part 8 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 16	0aaa aaaa	Part 8 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 17	0aaa aaaa	Part 8 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 18	0aaa aaaa	Part 9 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 19	0aaa aaaa	Part 9 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 1A	0aaa aaaa	Part 9 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 1B	0aaa aaaa	Part 10 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 1C	0aaa aaaa	Part 10 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 1D	0aaa aaaa	Part 10 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 1E	0aaa aaaa	Part 11 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 1F	0aaa aaaa	Part 11 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 20	0aaa aaaa	Part 11 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 21	0aaa aaaa	Part 12 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 22	0aaa aaaa	Part 12 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 23	0aaa aaaa	Part 12 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 24	0aaa aaaa	Part 13 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 25	0aaa aaaa	Part 13 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 26	0aaa aaaa	Part 13 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 27	0aaa aaaa	Part 14 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 28	0aaa aaaa	Part 14 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 29	0aaa aaaa	Part 14 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 2A	0aaa aaaa	Part 15 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 2B	0aaa aaaa	Part 15 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 2C	0aaa aaaa	Part 15 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 2D	0aaa aaaa	Part 16 Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 2E	0aaa aaaa	Part 16 Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 2F	0aaa aaaa	Part 16 Program Number (PC)	(0 – 127)
00 30	0000 000a	Transpose Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 31	0000 aaaa	Transpose Value	(59 – 70) –5 – +6
00 32	0000 0aaa	Octave Shift	(61 – 67) –3 – +3
00 33	0000 000a	Beep Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 34	0000 aaaa	Sampling Template	(1 – 8)
00 35	0000 0aaa	Patch Palette Bank	(0 – 7)
00 36	0000 0aaa	Patch Palette Number	(0 – 7)
00 00 00 37	Total Size		

❍System Common

Offset Address	Description
00 00 00 38	Total Size

❍System Controller

Offset Address		Description	
00 00	0000 000a	Transmit Program Change	(0 – 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Transmit Bank Select	(0 – 1) OFF, ON
00 02	0aaa aaaa	Keyboard Velocity	(0 – 127) REAL, 1 – 127
00 03	0000 00aa	Keyboard Sens	(0 – 2) LIGHT, MEDIUM, HEAVY
00 04	000a aaaa	Aftertouch Sens	(0 – 20) 0 – 200
00 05	000a aaaa	Patch Transmit Channel	(0 – 17) 1 – 16, RX–CH, OFF
00 06	000a aaaa	Beam Sens L	(0 – 20) 0 – 200
00 07	000a aaaa	Beam Sens R	(0 – 20) 0 – 200
00 08	0aaa aaaa	Beam 1 Assign L	(0 – 95) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95
00 09	0aaa aaaa	Beam 1 Assign R	(0 – 95) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95
00 0A	0aaa aaaa	Beam 2 Assign L	(0 – 95) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95
00 0B	0aaa aaaa	Beam 2 Assign R	(0 – 95) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95
00 0C	0aaa aaaa	Beam 3 Assign L	(0 – 95) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95
00 0D	0aaa aaaa	Beam 3 Assign R	(0 – 95) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95
00 0E	0aaa aaaa	Beam 4 Assign L	(0 – 95) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95
00 0F	0aaa aaaa	Beam 4 Assign R	(0 – 95) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95
00 10	0aaa aaaa	Pad Assign X	(0 – 95) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95
00 11	0aaa aaaa	Pad Assign Y	(0 – 95) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95
00 12	0aaa aaaa	Time Trip Assign X	(0 – 95) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95
00 13	0aaa aaaa	Time Trip Assign Y	(0 – 95) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95
00 14	0aaa aaaa	Knob 1 Assign	(0 – 95) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95
00 15	0aaa aaaa	Knob 2 Assign	(0 – 95) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95
00 16	0000 0aaa	Hold Pedal Polarity	(0 – 1) STANDARD, REVERSE
00 17	0aaa aaaa	Pedal 1 Assign	(0 – 98) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND–UP, BEND–DOWN, AFT
00 18	0000 0aaa	Pedal 1 Polarity	(0 – 1) STANDARD, REVERSE
00 19	0aaa aaaa	Pedal 2 Assign	(0 – 98) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND–UP, BEND–DOWN, AFT
00 1A	0000 0aaa	Pedal 2 Polarity	(0 – 1) STANDARD, REVERSE
00 00 00 1B	Total Size		

❍Patch Common

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0C	0aaa aaaa	(reserved)	(0 – 127)
00 0D	0aaa aaaa	Patch Coarse Tune	(16 – 112) –48 – +48
00 0E	0aaa aaaa	Patch Fine Tune	(14 – 114) –50 – +50
00 0F	0000 0aaa	Octave Shift	(61 – 67) –3 – +3
00 10	0000 000a	Mono/Poly	(0 – 1) MONO, POLY
00 11	0000 000a	Legato Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 12	0000 000a	Portamento Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 13	0000 000a	Portamento Mode	(0 – 1) NORMAL, LEGATO
00 14	0000 000a	Portamento Type	(0 – 1) RATE, TIME
00 15	0aaa aaaa	Portamento Time	(0 – 127)
00 16	0aaa aaaa	Portamento Time Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Patch Tempo	(200 – 2500) 20.0 – 250.0
00 1B	00aa aaaa	Pitch Bend Range Up	(0 – 48)
00 1C	00aa aaaa	Pitch Bend Range Down	(0 – 48)
00 1D	0000 000a	MFX Switch	(0 – 1) BYPASS, ON
00 1E	0000 000a	Chorus Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 1F	0000 000a	Reverb Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 20	0000 aaaa	Current Zone	(0 – 15) ZONE1 – ZONE16

	00 21	0aaa aaaa	Zone 1 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 22	0aaa aaaa	Zone 2 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 23	0aaa aaaa	Zone 3 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 24	0aaa aaaa	Zone 4 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 25	0aaa aaaa	Zone 5 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 26	0aaa aaaa	Zone 6 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 27	0aaa aaaa	Zone 7 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 28	0aaa aaaa	Zone 8 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 29	0aaa aaaa	Zone 9 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 2A	0aaa aaaa	Zone 10 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 2B	0aaa aaaa	Zone 11 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 2C	0aaa aaaa	Zone 12 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 2D	0aaa aaaa	Zone 13 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 2E	0aaa aaaa	Zone 14 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 2F	0aaa aaaa	Zone 15 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 30	0aaa aaaa	Zone 16 Range Upper (0 – 127) C–1 – G9
	00 31	0000 000a	Scale Tune Switch (0 – 1) OFF, ON
#	00 32	0000 aaaa	
		0000 bbbb	Patch Scale Tune for C (28 – 228) –100 – +100
#	00 34	0000 aaaa	
		0000 bbbb	Patch Scale Tune for C# (28 – 228) –100 – +100
#	00 36	0000 aaaa	
		0000 bbbb	Patch Scale Tune for D (28 – 228) –100 – +100
#	00 38	0000 aaaa	
		0000 bbbb	Patch Scale Tune for D# (28 – 228) –100 – +100
#	00 3A	0000 aaaa	
		0000 bbbb	Patch Scale Tune for E (28 – 228) –100 – +100
#	00 3C	0000 aaaa	
		0000 bbbb	Patch Scale Tune for F (28 – 228) –100 – +100
#	00 3E	0000 aaaa	
		0000 bbbb	Patch Scale Tune for F# (28 – 228) –100 – +100
#	00 40	0000 aaaa	
		0000 bbbb	Patch Scale Tune for G (28 – 228) –100 – +100
#	00 42	0000 aaaa	
		0000 bbbb	Patch Scale Tune for G# (28 – 228) –100 – +100
#	00 44	0000 aaaa	
		0000 bbbb	Patch Scale Tune for A (28 – 228) –100 – +100
#	00 46	0000 aaaa	
		0000 bbbb	Patch Scale Tune for A# (28 – 228) –100 – +100
#	00 48	0000 aaaa	
		0000 bbbb	Patch Scale Tune for B (28 – 228) –100 – +100
	00 4A	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Source (0 – 108) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, +PAD–X, +PAD–Y, PAD–X, PAD–Y, TRIP–R, BEAM–L, BEAM–R, KNOB1, KNOB2, VELO, KEYF
	00 4B	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Dest 1 (0 – 77) OFF, OSC1–PITCH, OSC1–TIME/PW, OSC1–FORMA/FAT, OSC1–LVL, OSC1–PENV–ATK, OSC1–PENV–DCY, OSC1–PENV–REL, OSC1–TENV–ATK, OSC1–TENV–DCY, OSC1–TENV–REL, OSC1–FENV–ATK, OSC1–FENV–DCY, OSC1–FENV–REL, OSC1–AENV–ATK, OSC1–AENV–DCY, OSC1–AENV–REL, OSC1–LFO–RATE, OSC1–LFO–PCH, OSC1–LFO–TM/PW, OSC1–LFO–FR/FT, OSC1–LFO–LVL, OSC2–PITCH, OSC2–TIME/PW, OSC2–FORMA/FAT, OSC2–LVL, OSC2–PENV–ATK, OSC2–PENV–DCY, OSC2–PENV–REL, OSC2–TENV–ATK, OSC2–TENV–DCY, OSC2–TENV–REL, OSC2–FENV–ATK, OSC2–FENV–DCY, OSC2–FENV–REL, OSC2–AENV–ATK, OSC2–AENV–DCY, OSC2–AENV–REL, OSC2–LFO–RATE, OSC2–LFO–PCH, OSC2–LFO–TM/PW, OSC2–LFO–FR/FT, OSC2–LFO–LVL, CSM1–PRM1, CSM1–PRM2, CSM1–ENV1–ATK, CSM1–ENV1–DCY, CSM1–ENV1–REL, CSM1–ENV2–ATK, CSM1–ENV2–DCY, CSM1–ENV2–REL, CSM1–LFO–RATE, CSM1–LFO–PRM1, CSM1–LFO–PRM2, CSM2–PRM1, CSM2–PRM2, CSM2–ENV1–ATK, CSM2–ENV1–DCY, CSM2–ENV1–REL, CSM2–ENV2–ATK, CSM2–ENV2–DCY, CSM2–ENV2–REL, CSM2–LFO–RATE, CSM2–LFO–PRM1, CSM2–LFO–PRM2, TVA–LVL, TVA–ENV–ATK, TVA–ENV–DCY, TVA–ENV–REL, TVA–LFO–RATE, TVA–LFO–LVL, TVA–LFO–PAN, MFX–SEND, CHO–SEND, REV–SEND, MFX–PRM1, MFX–PRM2, MFX–PRM3
	00 4C	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 1 (1 – 127) –63 – +63
	00 4D	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Dest 2 (0 – 77) OFF, OSC1–PITCH, OSC1–TIME/PW, OSC1–FORMA/FAT, OSC1–LVL, OSC1–PENV–ATK, OSC1–PENV–DCY, OSC1–PENV–REL, OSC1–TENV–ATK, OSC1–TENV–DCY, OSC1–TENV–REL, OSC1–FENV–ATK, OSC1–FENV–DCY, OSC1–FENV–REL, OSC1–AENV–ATK, OSC1–AENV–DCY, OSC1–AENV–REL, OSC1–LFO–RATE, OSC1–LFO–PCH, OSC1–LFO–TM/PW, OSC1–LFO–FR/FT, OSC1–LFO–LVL, OSC2–PITCH, OSC2–TIME/PW, OSC2–FORMA/FAT, OSC2–LVL, OSC2–PENV–ATK, OSC2–PENV–DCY, OSC2–PENV–REL, OSC2–TENV–ATK, OSC2–TENV–DCY, OSC2–TENV–REL, OSC2–FENV–ATK, OSC2–FENV–DCY, OSC2–FENV–REL, OSC2–AENV–ATK, OSC2–AENV–DCY, OSC2–AENV–REL, OSC2–LFO–RATE, OSC2–LFO–PCH, OSC2–LFO–TM/PW, OSC2–LFO–FR/FT, OSC2–LFO–LVL, CSM1–PRM1, CSM1–PRM2, CSM1–ENV1–ATK, CSM1–ENV1–DCY, CSM1–ENV1–REL, CSM1–ENV2–ATK, CSM1–ENV2–DCY, CSM1–ENV2–REL, CSM1–LFO–RATE, CSM1–LFO–PRM1, CSM1–LFO–PRM2, CSM2–PRM1, CSM2–PRM2, CSM2–ENV1–ATK, CSM2–ENV1–DCY, CSM2–ENV1–REL, CSM2–ENV2–ATK, CSM2–ENV2–DCY, CSM2–ENV2–REL, CSM2–LFO–RATE, CSM2–LFO–PRM1, CSM2–LFO–PRM2, TVA–LVL, TVA–ENV–ATK, TVA–ENV–DCY, TVA–ENV–REL, TVA–LFO–RATE, TVA–LFO–LVL, TVA–LFO–PAN, MFX–SEND, CHO–SEND, REV–SEND, MFX–PRM1, MFX–PRM2, MFX–PRM3
	00 4E	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 2 (1 – 127) –63 – +63
	00 4F	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Source (0 – 108) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, +PAD–X, +PAD–Y, PAD–X, PAD–Y, TRIP–R, BEAM–L, BEAM–R, KNOB1, KNOB2, VELO, KEYF
	00 50	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Dest 1 (0 – 77) OFF, OSC1–PITCH, OSC1–TIME/PW, OSC1–FORMA/FAT, OSC1–LVL, OSC1–PENV–ATK, OSC1–PENV–DCY, OSC1–PENV–REL, OSC1–TENV–ATK, OSC1–TENV–DCY, OSC1–TENV–REL, OSC1–FENV–ATK, OSC1–FENV–DCY, OSC1–FENV–REL, OSC1–AENV–ATK, OSC1–AENV–DCY, OSC1–AENV–REL, OSC1–LFO–RATE, OSC1–LFO–PCH, OSC1–LFO–TM/PW, OSC1–LFO–FR/FT, OSC1–LFO–LVL, OSC2–PITCH, OSC2–TIME/PW, OSC2–FORMA/FAT, OSC2–LVL, OSC2–PENV–ATK, OSC2–PENV–DCY, OSC2–PENV–REL, OSC2–TENV–ATK, OSC2–TENV–DCY, OSC2–TENV–REL, OSC2–FENV–ATK, OSC2–FENV–DCY, OSC2–FENV–REL, OSC2–AENV–ATK, OSC2–AENV–DCY, OSC2–AENV–REL, OSC2–LFO–RATE, OSC2–LFO–PCH, OSC2–LFO–TM/PW, OSC2–LFO–FR/FT, OSC2–LFO–LVL, CSM1–PRM1, CSM1–PRM2, CSM1–ENV1–ATK, CSM1–ENV1–DCY, CSM1–ENV1–REL, CSM1–ENV2–ATK, CSM1–ENV2–DCY, CSM1–ENV2–REL, CSM1–LFO–RATE, CSM1–LFO–PRM1, CSM1–LFO–PRM2, CSM2–PRM1, CSM2–PRM2, CSM2–ENV1–ATK, CSM2–ENV1–DCY, CSM2–ENV1–REL, CSM2–ENV2–ATK, CSM2–ENV2–DCY, CSM2–ENV2–REL, CSM2–LFO–RATE, CSM2–LFO–PRM1, CSM2–LFO–PRM2, TVA–LVL, TVA–ENV–ATK, TVA–ENV–DCY, TVA–ENV–REL, TVA–LFO–RATE, TVA–LFO–LVL, TVA–LFO–PAN, MFX–SEND, CHO–SEND, REV–SEND, MFX–PRM1, MFX–PRM2, MFX–PRM3
	00 51	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 1 (1 – 127) –63 – +63
	00 52	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Dest 2 (0 – 77) OFF, OSC1–PITCH, OSC1–TIME/PW, OSC1–FORMA/FAT, OSC1–LVL, OSC1–PENV–ATK, OSC1–PENV–DCY, OSC1–PENV–REL, OSC1–TENV–ATK, OSC1–TENV–DCY, OSC1–TENV–REL, OSC1–FENV–ATK, OSC1–FENV–DCY, OSC1–FENV–REL, OSC1–AENV–ATK, OSC1–AENV–DCY, OSC1–AENV–REL, OSC1–LFO–RATE, OSC1–LFO–PCH, OSC1–LFO–TM/PW, OSC1–LFO–FR/FT, OSC1–LFO–LVL, OSC2–PITCH, OSC2–TIME/PW, OSC2–FORMA/FAT, OSC2–LVL, OSC2–PENV–ATK, OSC2–PENV–DCY, OSC2–PENV–REL, OSC2–TENV–ATK, OSC2–TENV–DCY, OSC2–TENV–REL, OSC2–FENV–ATK, OSC2–FENV–DCY, OSC2–FENV–REL, OSC2–AENV–ATK, OSC2–AENV–DCY, OSC2–AENV–REL, OSC2–LFO–RATE, OSC2–LFO–PCH, OSC2–LFO–TM/PW, OSC2–LFO–FR/FT, OSC2–LFO–LVL, CSM1–PRM1, CSM1–PRM2, CSM1–ENV1–ATK, CSM1–ENV1–DCY, CSM1–ENV1–REL, CSM1–ENV2–ATK, CSM1–ENV2–DCY, CSM1–ENV2–REL, CSM1–LFO–RATE, CSM1–LFO–PRM1, CSM1–LFO–PRM2, CSM2–PRM1, CSM2–PRM2, CSM2–ENV1–ATK, CSM2–ENV1–DCY, CSM2–ENV1–REL, CSM2–ENV2–ATK, CSM2–ENV2–DCY, CSM2–ENV2–REL, CSM2–LFO–RATE, CSM2–LFO–PRM1, CSM2–LFO–PRM2, TVA–LVL, TVA–ENV–ATK, TVA–ENV–DCY, TVA–ENV–REL, TVA–LFO–RATE, TVA–LFO–LVL, TVA–LFO–PAN, MFX–SEND, CHO–SEND, REV–SEND, MFX–PRM1, MFX–PRM2, MFX–PRM3
	00 53	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 2 (1 – 127) –63 – +63
	00 54	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Source (0 – 108) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, +PAD–X, +PAD–Y, PAD–X, PAD–Y, TRIP–R, BEAM–L, BEAM–R, KNOB1, KNOB2, VELO, KEYF
	00 55	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Dest 1 (0 – 77) OFF, OSC1–PITCH, OSC1–TIME/PW, OSC1–FORMA/FAT, OSC1–LVL, OSC1–PENV–ATK, OSC1–PENV–DCY, OSC1–PENV–REL, OSC1–TENV–ATK, OSC1–TENV–DCY, OSC1–TENV–REL, OSC1–FENV–ATK, OSC1–FENV–DCY, OSC1–FENV–REL, OSC1–AENV–ATK, OSC1–AENV–DCY, OSC1–AENV–REL, OSC1–LFO–RATE, OSC1–LFO–PCH, OSC1–LFO–TM/PW, OSC1–LFO–FR/FT, OSC1–LFO–LVL, OSC2–PITCH, OSC2–TIME/PW, OSC2–FORMA/FAT, OSC2–LVL, OSC2–PENV–ATK, OSC2–PENV–DCY, OSC2–PENV–REL, OSC2–TENV–ATK, OSC2–TENV–DCY, OSC2–TENV–REL, OSC2–FENV–ATK, OSC2–FENV–DCY, OSC2–FENV–REL, OSC2–AENV–ATK, OSC2–AENV–DCY, OSC2–AENV–REL, OSC2–LFO–RATE, OSC2–LFO–PCH, OSC2–LFO–TM/PW, OSC2–LFO–FR/FT, OSC2–LFO–LVL, CSM1–PRM1, CSM1–PRM2, CSM1–ENV1–ATK, CSM1–ENV1–DCY, CSM1–ENV1–REL, CSM1–ENV2–ATK, CSM1–ENV2–DCY, CSM1–ENV2–REL, CSM1–LFO–RATE, CSM1–LFO–PRM1, CSM1–LFO–PRM2, CSM2–PRM1, CSM2–PRM2, CSM2–ENV1–ATK, CSM2–ENV1–DCY, CSM2–ENV1–REL, CSM2–ENV2–ATK, CSM2–ENV2–DCY, CSM2–ENV2–REL, CSM2–LFO–RATE, CSM2–LFO–PRM1, CSM2–LFO–PRM2, TVA–LVL, TVA–ENV–ATK, TVA–ENV–DCY, TVA–ENV–REL, TVA–LFO–RATE, TVA–LFO–LVL, TVA–LFO–PAN, MFX–SEND, CHO–SEND, REV–SEND, MFX–PRM1, MFX–PRM2, MFX–PRM3
	00 56	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 1 (1 – 127) –63 – +63
	00 57	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Dest 2 (0 – 77) OFF, OSC1–PITCH, OSC1–TIME/PW, OSC1–FORMA/FAT, OSC1–LVL, OSC1–PENV–ATK, OSC1–PENV–DCY, OSC1–PENV–REL, OSC1–TENV–ATK, OSC1–TENV–DCY, OSC1–TENV–REL, OSC1–FENV–ATK, OSC1–FENV–DCY, OSC1–FENV–REL, OSC1–AENV–ATK, OSC1–AENV–DCY, OSC1–AENV–REL, OSC1–LFO–RATE, OSC1–LFO–PCH, OSC1–LFO–TM/PW, OSC1–LFO–FR/FT, OSC1–LFO–LVL, OSC2–PITCH, OSC2–TIME/PW, OSC2–FORMA/FAT, OSC2–LVL, OSC2–PENV–ATK, OSC2–PENV–DCY, OSC2–PENV–REL, OSC2–TENV–ATK, OSC2–TENV–DCY, OSC2–TENV–REL, OSC2–FENV–ATK, OSC2–FENV–DCY, OSC2–FENV–REL, OSC2–AENV–ATK, OSC2–AENV–DCY, OSC2–AENV–REL, OSC2–LFO–RATE, OSC2–LFO–PCH, OSC2–LFO–TM/PW, OSC2–LFO–FR/FT, OSC2–LFO–LVL, CSM1–PRM1, CSM1–PRM2, CSM1–ENV1–ATK, CSM1–ENV1–DCY, CSM1–ENV1–REL, CSM1–ENV2–ATK, CSM1–ENV2–DCY, CSM1–ENV2–REL, CSM1–LFO–RATE, CSM1–LFO–PRM1, CSM1–LFO–PRM2, CSM2–PRM1, CSM2–PRM2, CSM2–ENV1–ATK, CSM2–ENV1–DCY, CSM2–ENV1–REL, CSM2–ENV2–ATK, CSM2–ENV2–DCY, CSM2–ENV2–REL,

		CSM2—LFO—RATE, CSM2—LFO—PRM1, CSM2—LFO—PRM2, TVA—LVL, TVA—ENV—ATK, TVA—ENV—DCY, TVA—ENV—REL, TVA—LFO—RATE, TVA—LFO—LVL, TVA—LFO—PAN, MFX—SEND, CHO—SEND, REV—SEND, MFX—PRM1, MFX—PRM2, MFX—PRM3
00 58	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 2 (1 — 127) −63 — +63
00 59	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Source (0 — 108) OFF, CC01 — CC31, CC33 — CC95, BEND, AFT, +PAD—X, +PAD—Y, PAD—X, PAD—Y, TRIP—R, BEAM—L, BEAM—R, KNOB1, KNOB2, VELO, KEYF
00 5A	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Dest 1 (0 — 77) OFF, OSC1—PITCH, OSC1—TIME/PW, OSC1—FORMA/FAT, OSC1—LVL, OSC1—PENV—ATK, OSC1—PENV—DCY, OSC1—PENV—REL, OSC1—TENV—ATK, OSC1—TENV—DCY, OSC1—TENV—REL, OSC1—FENV—ATK, OSC1—FENV—DCY, OSC1—FENV—REL, OSC1—AENV—ATK, OSC1—AENV—DCY, OSC1—AENV—REL, OSC1—LFO—RATE, OSC1—LFO—PCH, OSC1—LFO—TM/PW, OSC1—LFO—FR/FT, OSC1—LFO—LVL, OSC2—PITCH, OSC2—TIME/PW, OSC2—FORMA/FAT, OSC2—LVL, OSC2—PENV—ATK, OSC2—PENV—DCY, OSC2—PENV—REL, OSC2—TENV—ATK, OSC2—TENV—DCY, OSC2—TENV—REL, OSC2—FENV—ATK, OSC2—FENV—DCY, OSC2—FENV—REL, OSC2—AENV—ATK, OSC2—AENV—DCY, OSC2—AENV—REL, OSC2—LFO—RATE, OSC2—LFO—PCH, OSC2—LFO—TM/PW, OSC2—LFO—FR/FT, OSC2—LFO—LVL, CSM1—PRM1, CSM1—PRM2, CSM1—ENV1—ATK, CSM1—ENV1—DCY, CSM1—ENV1—REL, CSM1—ENV2—ATK, CSM1—ENV2—DCY, CSM1—ENV2—REL, CSM1—LFO—RATE, CSM1—LFO—PRM1, CSM1—LFO—PRM2, CSM2—PRM1, CSM2—PRM2, CSM2—ENV1—ATK, CSM2—ENV1—DCY, CSM2—ENV1—REL, CSM2—ENV2—ATK, CSM2—ENV2—DCY, CSM2—ENV2—REL, CSM2—LFO—RATE, CSM2—LFO—PRM1, CSM2—LFO—PRM2, TVA—LVL, TVA—ENV—ATK, TVA—ENV—DCY, TVA—ENV—REL, TVA—LFO—RATE, TVA—LFO—LVL, TVA—LFO—PAN, MFX—SEND, CHO—SEND, REV—SEND, MFX—PRM1, MFX—PRM2, MFX—PRM3
00 5B	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 1 (1 — 127) −63 — +63
00 5C	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Dest 2 (0 — 77) OFF, OSC1—PITCH, OSC1—TIME/PW, OSC1—FORMA/FAT, OSC1—LVL, OSC1—PENV—ATK, OSC1—PENV—DCY, OSC1—PENV—REL, OSC1—TENV—ATK, OSC1—TENV—DCY, OSC1—TENV—REL, OSC1—FENV—ATK, OSC1—FENV—DCY, OSC1—FENV—REL, OSC1—AENV—ATK, OSC1—AENV—DCY, OSC1—AENV—REL, OSC1—LFO—RATE, OSC1—LFO—PCH, OSC1—LFO—TM/PW, OSC1—LFO—FR/FT, OSC1—LFO—LVL, OSC2—PITCH, OSC2—TIME/PW, OSC2—FORMA/FAT, OSC2—LVL, OSC2—PENV—ATK, OSC2—PENV—DCY, OSC2—PENV—REL, OSC2—TENV—ATK, OSC2—TENV—DCY, OSC2—TENV—REL, OSC2—FENV—ATK, OSC2—FENV—DCY, OSC2—FENV—REL, OSC2—AENV—ATK, OSC2—AENV—DCY, OSC2—AENV—REL, OSC2—LFO—RATE, OSC2—LFO—PCH, OSC2—LFO—TM/PW, OSC2—LFO—FR/FT, OSC2—LFO—LVL, CSM1—PRM1, CSM1—PRM2, CSM1—ENV1—ATK, CSM1—ENV1—DCY, CSM1—ENV1—REL, CSM1—ENV2—ATK, CSM1—ENV2—DCY, CSM1—ENV2—REL, CSM1—LFO—RATE, CSM1—LFO—PRM1, CSM1—LFO—PRM2, CSM2—PRM1, CSM2—PRM2, CSM2—ENV1—ATK, CSM2—ENV1—DCY, CSM2—ENV1—REL, CSM2—ENV2—ATK, CSM2—ENV2—DCY, CSM2—ENV2—REL, CSM2—LFO—RATE, CSM2—LFO—PRM1, CSM2—LFO—PRM2, TVA—LVL, TVA—ENV—ATK, TVA—ENV—DCY, TVA—ENV—REL, TVA—LFO—RATE, TVA—LFO—LVL, TVA—LFO—PAN, MFX—SEND, CHO—SEND, REV—SEND, MFX—PRM1, MFX—PRM2, MFX—PRM3
00 5D	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 2 (1 — 127) −63 — +63
00 5E	0aaa aaaa	Matrix Control 5 Source (0 — 108) OFF, CC01 — CC31, CC33 — CC95, BEND, AFT, +PAD—X, +PAD—Y, PAD—X, PAD—Y, TRIP—R, BEAM—L, BEAM—R, KNOB1, KNOB2, VELO, KEYF
00 5F	0aaa aaaa	Matrix Control 5 Dest 1 (0 — 77) OFF, OSC1—PITCH, OSC1—TIME/PW, OSC1—FORMA/FAT, OSC1—LVL, OSC1—PENV—ATK, OSC1—PENV—DCY, OSC1—PENV—REL, OSC1—TENV—ATK, OSC1—TENV—DCY, OSC1—TENV—REL, OSC1—FENV—ATK, OSC1—FENV—DCY, OSC1—FENV—REL, OSC1—AENV—ATK, OSC1—AENV—DCY, OSC1—AENV—REL, OSC1—LFO—RATE, OSC1—LFO—PCH, OSC1—LFO—TM/PW, OSC1—LFO—FR/FT, OSC1—LFO—LVL, OSC2—PITCH, OSC2—TIME/PW, OSC2—FORMA/FAT, OSC2—LVL, OSC2—PENV—ATK, OSC2—PENV—DCY, OSC2—PENV—REL, OSC2—TENV—ATK, OSC2—TENV—DCY, OSC2—TENV—REL, OSC2—FENV—ATK, OSC2—FENV—DCY, OSC2—FENV—REL, OSC2—AENV—ATK, OSC2—AENV—DCY, OSC2—AENV—REL, OSC2—LFO—RATE, OSC2—LFO—PCH, OSC2—LFO—TM/PW, OSC2—LFO—FR/FT, OSC2—LFO—LVL, CSM1—PRM1, CSM1—PRM2, CSM1—ENV1—ATK, CSM1—ENV1—DCY, CSM1—ENV1—REL, CSM1—ENV2—ATK, CSM1—ENV2—DCY, CSM1—ENV2—REL, CSM1—LFO—RATE, CSM1—LFO—PRM1, CSM1—LFO—PRM2, CSM2—PRM1, CSM2—PRM2, CSM2—ENV1—ATK, CSM2—ENV1—DCY, CSM2—ENV1—REL, CSM2—ENV2—ATK, CSM2—ENV2—DCY, CSM2—ENV2—REL, CSM2—LFO—RATE, CSM2—LFO—PRM1, CSM2—LFO—PRM2, TVA—LVL, TVA—ENV—ATK, TVA—ENV—DCY, TVA—ENV—REL, TVA—LFO—RATE, TVA—LFO—LVL, TVA—LFO—PAN, MFX—SEND, CHO—SEND, REV—SEND, MFX—PRM1, MFX—PRM2, MFX—PRM3
00 60	0aaa aaaa	Matrix Control 5 Sens 1 (1 — 127) −63 — +63
00 61	0aaa aaaa	Matrix Control 5 Dest 2 (0 — 77) OFF, OSC1—PITCH, OSC1—TIME/PW, OSC1—FORMA/FAT, OSC1—LVL, OSC1—PENV—ATK, OSC1—PENV—DCY, OSC1—PENV—REL, OSC1—TENV—ATK, OSC1—TENV—DCY, OSC1—TENV—REL, OSC1—FENV—ATK, OSC1—FENV—DCY, OSC1—FENV—REL, OSC1—AENV—ATK, OSC1—AENV—DCY, OSC1—AENV—REL, OSC1—LFO—RATE, OSC1—LFO—PCH, OSC1—LFO—TM/PW, OSC1—LFO—FR/FT, OSC1—LFO—LVL, OSC2—PITCH, OSC2—TIME/PW, OSC2—FORMA/FAT, OSC2—LVL, OSC2—PENV—ATK, OSC2—PENV—DCY, OSC2—PENV—REL, OSC2—TENV—ATK, OSC2—TENV—DCY, OSC2—TENV—REL, OSC2—FENV—ATK, OSC2—FENV—DCY, OSC2—FENV—REL, OSC2—AENV—ATK, OSC2—AENV—DCY, OSC2—AENV—REL, OSC2—LFO—RATE, OSC2—LFO—PCH, OSC2—LFO—TM/PW, OSC2—LFO—FR/FT, OSC2—LFO—LVL, CSM1—PRM1, CSM1—PRM2, CSM1—ENV1—ATK, CSM1—ENV1—DCY, CSM1—ENV1—REL, CSM1—ENV2—ATK, CSM1—ENV2—DCY, CSM1—ENV2—REL,

		CSM1—LFO—RATE, CSM1—LFO—PRM1, CSM1—LFO—PRM2, CSM2—PRM1, CSM2—PRM2, CSM2—ENV1—ATK, CSM2—ENV1—DCY, CSM2—ENV1—REL, CSM2—ENV2—ATK, CSM2—ENV2—DCY, CSM2—ENV2—REL, CSM2—LFO—RATE, CSM2—LFO—PRM1, CSM2—LFO—PRM2, TVA—LVL, TVA—ENV—ATK, TVA—ENV—DCY, TVA—ENV—REL, TVA—LFO—RATE, TVA—LFO—LVL, TVA—LFO—PAN, MFX—SEND, CHO—SEND, REV—SEND, MFX—PRM1, MFX—PRM2, MFX—PRM3
00 62	0aaa aaaa	Matrix Control 5 Sens 2 (1 — 127) −63 — +63
00 63	0aaa aaaa	Matrix Control 6 Source (0 — 108) OFF, CC01 — CC31, CC33 — CC95, BEND, AFT, +PAD—X, +PAD—Y, PAD—X, PAD—Y, TRIP—R, BEAM—L, BEAM—R, KNOB1, KNOB2, VELO, KEYF
00 64	0aaa aaaa	Matrix Control 6 Dest 1 (0 — 77) OFF, OSC1—PITCH, OSC1—TIME/PW, OSC1—FORMA/FAT, OSC1—LVL, OSC1—PENV—ATK, OSC1—PENV—DCY, OSC1—PENV—REL, OSC1—TENV—ATK, OSC1—TENV—DCY, OSC1—TENV—REL, OSC1—FENV—ATK, OSC1—FENV—DCY, OSC1—FENV—REL, OSC1—AENV—ATK, OSC1—AENV—DCY, OSC1—AENV—REL, OSC1—LFO—RATE, OSC1—LFO—PCH, OSC1—LFO—TM/PW, OSC1—LFO—FR/FT, OSC1—LFO—LVL, OSC2—PITCH, OSC2—TIME/PW, OSC2—FORMA/FAT, OSC2—LVL, OSC2—PENV—ATK, OSC2—PENV—DCY, OSC2—PENV—REL, OSC2—TENV—ATK, OSC2—TENV—DCY, OSC2—TENV—REL, OSC2—FENV—ATK, OSC2—FENV—DCY, OSC2—FENV—REL, OSC2—AENV—ATK, OSC2—AENV—DCY, OSC2—AENV—REL, OSC2—LFO—RATE, OSC2—LFO—PCH, OSC2—LFO—TM/PW, OSC2—LFO—FR/FT, OSC2—LFO—LVL, CSM1—PRM1, CSM1—PRM2, CSM1—ENV1—ATK, CSM1—ENV1—DCY, CSM1—ENV1—REL, CSM1—ENV2—ATK, CSM1—ENV2—DCY, CSM1—ENV2—REL, CSM1—LFO—RATE, CSM1—LFO—PRM1, CSM1—LFO—PRM2, CSM2—PRM1, CSM2—PRM2, CSM2—ENV1—ATK, CSM2—ENV1—DCY, CSM2—ENV1—REL, CSM2—ENV2—ATK, CSM2—ENV2—DCY, CSM2—ENV2—REL, CSM2—LFO—RATE, CSM2—LFO—PRM1, CSM2—LFO—PRM2, TVA—LVL, TVA—ENV—ATK, TVA—ENV—DCY, TVA—ENV—REL, TVA—LFO—RATE, TVA—LFO—LVL, TVA—LFO—PAN, MFX—SEND, CHO—SEND, REV—SEND, MFX—PRM1, MFX—PRM2, MFX—PRM3
00 65	0aaa aaaa	Matrix Control 6 Sens 1 (1 — 127) −63 — +63
00 66	0aaa aaaa	Matrix Control 6 Dest 2 (0 — 77) OFF, OSC1—PITCH, OSC1—TIME/PW, OSC1—FORMA/FAT, OSC1—LVL, OSC1—PENV—ATK, OSC1—PENV—DCY, OSC1—PENV—REL, OSC1—TENV—ATK, OSC1—TENV—DCY, OSC1—TENV—REL, OSC1—FENV—ATK, OSC1—FENV—DCY, OSC1—FENV—REL, OSC1—AENV—ATK, OSC1—AENV—DCY, OSC1—AENV—REL, OSC1—LFO—RATE, OSC1—LFO—PCH, OSC1—LFO—TM/PW, OSC1—LFO—FR/FT, OSC1—LFO—LVL, OSC2—PITCH, OSC2—TIME/PW, OSC2—FORMA/FAT, OSC2—LVL, OSC2—PENV—ATK, OSC2—PENV—DCY, OSC2—PENV—REL, OSC2—TENV—ATK, OSC2—TENV—DCY, OSC2—TENV—REL, OSC2—FENV—ATK, OSC2—FENV—DCY, OSC2—FENV—REL, OSC2—AENV—ATK, OSC2—AENV—DCY, OSC2—AENV—REL, OSC2—LFO—RATE, OSC2—LFO—PCH, OSC2—LFO—TM/PW, OSC2—LFO—FR/FT, OSC2—LFO—LVL, CSM1—PRM1, CSM1—PRM2, CSM1—ENV1—ATK, CSM1—ENV1—DCY, CSM1—ENV1—REL, CSM1—ENV2—ATK, CSM1—ENV2—DCY, CSM1—ENV2—REL, CSM1—LFO—RATE, CSM1—LFO—PRM1, CSM1—LFO—PRM2, CSM2—PRM1, CSM2—PRM2, CSM2—ENV1—ATK, CSM2—ENV1—DCY, CSM2—ENV1—REL, CSM2—ENV2—ATK, CSM2—ENV2—DCY, CSM2—ENV2—REL, CSM2—LFO—RATE, CSM2—LFO—PRM1, CSM2—LFO—PRM2, TVA—LVL, TVA—ENV—ATK, TVA—ENV—DCY, TVA—ENV—REL, TVA—LFO—RATE, TVA—LFO—LVL, TVA—LFO—PAN, MFX—SEND, CHO—SEND, REV—SEND, MFX—PRM1, MFX—PRM2, MFX—PRM3
00 67	0aaa aaaa	Matrix Control 6 Sens 2 (1 — 127) −63 — +63
00 68	0aaa aaaa	Matrix Control 7 Source (0 — 108) OFF, CC01 — CC31, CC33 — CC95, BEND, AFT, +PAD—X, +PAD—Y, PAD—X, PAD—Y, TRIP—R, BEAM—L, BEAM—R, KNOB1, KNOB2, VELO, KEYF
00 69	0aaa aaaa	Matrix Control 7 Dest 1 (0 — 77) OFF, OSC1—PITCH, OSC1—TIME/PW, OSC1—FORMA/FAT, OSC1—LVL, OSC1—PENV—ATK, OSC1—PENV—DCY, OSC1—PENV—REL, OSC1—TENV—ATK, OSC1—TENV—DCY, OSC1—TENV—REL, OSC1—FENV—ATK, OSC1—FENV—DCY, OSC1—FENV—REL, OSC1—AENV—ATK, OSC1—AENV—DCY, OSC1—AENV—REL, OSC1—LFO—RATE, OSC1—LFO—PCH, OSC1—LFO—TM/PW, OSC1—LFO—FR/FT, OSC1—LFO—LVL, OSC2—PITCH, OSC2—TIME/PW, OSC2—FORMA/FAT, OSC2—LVL, OSC2—PENV—ATK, OSC2—PENV—DCY, OSC2—PENV—REL, OSC2—TENV—ATK, OSC2—TENV—DCY, OSC2—TENV—REL, OSC2—FENV—ATK, OSC2—FENV—DCY, OSC2—FENV—REL, OSC2—AENV—ATK, OSC2—AENV—DCY, OSC2—AENV—REL, OSC2—LFO—RATE, OSC2—LFO—PCH, OSC2—LFO—TM/PW, OSC2—LFO—FR/FT, OSC2—LFO—LVL, CSM1—PRM1, CSM1—PRM2, CSM1—ENV1—ATK, CSM1—ENV1—DCY, CSM1—ENV1—REL, CSM1—ENV2—ATK, CSM1—ENV2—DCY, CSM1—ENV2—REL, CSM1—LFO—RATE, CSM1—LFO—PRM1, CSM1—LFO—PRM2, CSM2—PRM1, CSM2—PRM2, CSM2—ENV1—ATK, CSM2—ENV1—DCY, CSM2—ENV1—REL, CSM2—ENV2—ATK, CSM2—ENV2—DCY, CSM2—ENV2—REL, CSM2—LFO—RATE, CSM2—LFO—PRM1, CSM2—LFO—PRM2, TVA—LVL, TVA—ENV—ATK, TVA—ENV—DCY, TVA—ENV—REL, TVA—LFO—RATE, TVA—LFO—LVL, TVA—LFO—PAN, MFX—SEND, CHO—SEND, REV—SEND, MFX—PRM1, MFX—PRM2, MFX—PRM3
00 6A	0aaa aaaa	Matrix Control 7 Sens 1 (1 — 127) −63 — +63
00 6B	0aaa aaaa	Matrix Control 7 Dest 2 (0 — 77) OFF, OSC1—PITCH, OSC1—TIME/PW, OSC1—FORMA/FAT, OSC1—LVL, OSC1—PENV—ATK, OSC1—PENV—DCY, OSC1—PENV—REL, OSC1—TENV—ATK, OSC1—TENV—DCY, OSC1—TENV—REL, OSC1—FENV—ATK, OSC1—FENV—DCY, OSC1—FENV—REL, OSC1—AENV—ATK, OSC1—AENV—DCY, OSC1—AENV—REL, OSC1—LFO—RATE, OSC1—LFO—PCH, OSC1—LFO—TM/PW, OSC1—LFO—FR/FT, OSC1—LFO—LVL, OSC2—PITCH, OSC2—TIME/PW, OSC2—FORMA/FAT, OSC2—LVL, OSC2—PENV—ATK, OSC2—PENV—DCY, OSC2—PENV—REL, OSC2—TENV—ATK, OSC2—TENV—DCY, OSC2—TENV—REL, OSC2—FENV—ATK, OSC2—FENV—DCY, OSC2—FENV—REL, OSC2—AENV—ATK, OSC2—AENV—DCY, OSC2—AENV—REL, OSC2—LFO—RATE, OSC2—LFO—PCH, OSC2—LFO—TM/PW,

		OSC2–LFO–FR/FT, OSC2–LFO–LVL, CSM1–PRM1, CSM1–PRM2, CSM1–ENV1–ATK, CSM1–ENV1–DCY, CSM1–ENV1–REL, CSM1–ENV2–ATK, CSM1–ENV2–DCY, CSM1–ENV2–REL, CSM1–LFO–RATE, CSM1–LFO–PRM1, CSM1–LFO–PRM2, CSM2–PRM1, CSM2–PRM2, CSM2–ENV1–ATK, CSM2–ENV1–DCY, CSM2–ENV1–REL, CSM2–ENV2–ATK, CSM2–ENV2–DCY, CSM2–ENV2–REL, CSM2–LFO–RATE, CSM2–LFO–PRM1, CSM2–LFO–PRM2, TVA–LVL, TVA–ENV–ATK, TVA–ENV–DCY, TVA–ENV–REL, TVA–LFO–RATE, TVA–LFO–LVL, TVA–LFO–PAN, MFX–SEND, CHO–SEND, REV–SEND, MFX–PRM1, MFX–PRM2, MFX–PRM3
00 6C	0aaa aaaa	Matrix Control 7 Sens 2 (1 – 127) –63 – +63
00 6D	0aaa aaaa	Matrix Control 8 Source (0 – 108) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, +PAD–X, +PAD–Y, PAD–X, PAD–Y, TRIP–R, BEAM–L, BEAM–R, KNOB1, KNOB2, VELO, KEYF
00 6E	0aaa aaaa	Matrix Control 8 Dest 1 (0 – 77) OFF, OSC1–PITCH, OSC1–TIME/PW, OSC1–FORMA/FAT, OSC1–LVL, OSC1–PENV–ATK, OSC1–PENV–DCY, OSC1–PENV–REL, OSC1–TENV–ATK, OSC1–TENV–DCY, OSC1–TENV–REL, OSC1–FENV–ATK, OSC1–FENV–DCY, OSC1–FENV–REL, OSC1–AENV–ATK, OSC1–AENV–DCY, OSC1–AENV–REL, OSC1–LFO–RATE, OSC1–LFO–PCH, OSC1–LFO–TM/PW, OSC1–LFO–FR/FT, OSC1–LFO–LVL, OSC2–PITCH, OSC2–TIME/PW, OSC2–FORMA/FAT, OSC2–LVL, OSC2–PENV–ATK, OSC2–PENV–DCY, OSC2–PENV–REL, OSC2–TENV–ATK, OSC2–TENV–DCY, OSC2–TENV–REL, OSC2–FENV–ATK, OSC2–FENV–DCY, OSC2–FENV–REL, OSC2–AENV–ATK, OSC2–AENV–DCY, OSC2–AENV–REL, OSC2–LFO–RATE, OSC2–LFO–PCH, OSC2–LFO–TM/PW, OSC2–LFO–FR/FT, OSC2–LFO–LVL, CSM1–PRM1, CSM1–PRM2, CSM1–ENV1–ATK, CSM1–ENV1–DCY, CSM1–ENV1–REL, CSM1–ENV2–ATK, CSM1–ENV2–DCY, CSM1–ENV2–REL, CSM1–LFO–RATE, CSM1–LFO–PRM1, CSM1–LFO–PRM2, CSM2–PRM1, CSM2–PRM2, CSM2–ENV1–ATK, CSM2–ENV1–DCY, CSM2–ENV1–REL, CSM2–ENV2–ATK, CSM2–ENV2–DCY, CSM2–ENV2–REL, CSM2–LFO–RATE, CSM2–LFO–PRM1, CSM2–LFO–PRM2, TVA–LVL, TVA–ENV–ATK, TVA–ENV–DCY, TVA–ENV–REL, TVA–LFO–RATE, TVA–LFO–LVL, TVA–LFO–PAN, MFX–SEND, CHO–SEND, REV–SEND, MFX–PRM1, MFX–PRM2, MFX–PRM3
00 6F	0aaa aaaa	Matrix Control 8 Sens 1 (1 – 127) –63 – +63
00 70	0aaa aaaa	Matrix Control 8 Dest 2 (0 – 77) OFF, OSC1–PITCH, OSC1–TIME/PW, OSC1–FORMA/FAT, OSC1–LVL, OSC1–PENV–ATK, OSC1–PENV–DCY, OSC1–PENV–REL, OSC1–TENV–ATK, OSC1–TENV–DCY, OSC1–TENV–REL, OSC1–FENV–ATK, OSC1–FENV–DCY, OSC1–FENV–REL, OSC1–AENV–ATK, OSC1–AENV–DCY, OSC1–AENV–REL, OSC1–LFO–RATE, OSC1–LFO–PCH, OSC1–LFO–TM/PW, OSC1–LFO–FR/FT, OSC1–LFO–LVL, OSC2–PITCH, OSC2–TIME/PW, OSC2–FORMA/FAT, OSC2–LVL, OSC2–PENV–ATK, OSC2–PENV–DCY, OSC2–PENV–REL, OSC2–TENV–ATK, OSC2–TENV–DCY, OSC2–TENV–REL, OSC2–FENV–ATK, OSC2–FENV–DCY, OSC2–FENV–REL, OSC2–AENV–ATK, OSC2–AENV–DCY, OSC2–AENV–REL, OSC2–LFO–RATE, OSC2–LFO–PCH, OSC2–LFO–TM/PW, OSC2–LFO–FR/FT, OSC2–LFO–LVL, CSM1–PRM1, CSM1–PRM2, CSM1–ENV1–ATK, CSM1–ENV1–DCY, CSM1–ENV1–REL, CSM1–ENV2–ATK, CSM1–ENV2–DCY, CSM1–ENV2–REL, CSM1–LFO–RATE, CSM1–LFO–PRM1, CSM1–LFO–PRM2, CSM2–PRM1, CSM2–PRM2, CSM2–ENV1–ATK, CSM2–ENV1–DCY, CSM2–ENV1–REL, CSM2–ENV2–ATK, CSM2–ENV2–DCY, CSM2–ENV2–REL, CSM2–LFO–RATE, CSM2–LFO–PRM1, CSM2–LFO–PRM2, TVA–LVL, TVA–ENV–ATK, TVA–ENV–DCY, TVA–ENV–REL, TVA–LFO–RATE, TVA–LFO–LVL, TVA–LFO–PAN, MFX–SEND, CHO–SEND, REV–SEND, MFX–PRM1, MFX–PRM2, MFX–PRM3
00 71	0aaa aaaa	Matrix Control 8 Sens 2 (1 – 127) –63 – +63
00 00 00 72	Total Size	

❍Patch MFX

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 – 41)
00 01	0aaa aaaa	MFX Master Level	(0 – 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 – 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 – 127)
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 54	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 58	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 5C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 60	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 64	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 68	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 6C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 70	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 74	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 78	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 7C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 01 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 – 52768) –20000 – +20000
00 00 01 04	Total Size		

❍Patch Chorus

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 – 8)

	00 01	0aaa aaaa	Chorus Master Level (0 – 127)
	00 02	0aaa aaaa	Chorus Reverb Send Level (0 – 127)
#	00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1 (12768 – 52768) –20000 – +20000
#	00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2 (12768 – 52768) –20000 – +20000
#	00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3 (12768 – 52768) –20000 – +20000
#	00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4 (12768 – 52768) –20000 – +20000
#	00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5 (12768 – 52768) –20000 – +20000
#	00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6 (12768 – 52768) –20000 – +20000
#	00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7 (12768 – 52768) –20000 – +20000
#	00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8 (12768 – 52768) –20000 – +20000
#	00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9 (12768 – 52768) –20000 – +20000
#	00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10 (12768 – 52768) –20000 – +20000
#	00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11 (12768 – 52768) –20000 – +20000
#	00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12 (12768 – 52768) –20000 – +20000
00 00 00 33		Total Size	

❍Patch Reverb

Offset Address	Description
00 00 00 62	Total Size

❍Patch Oscillator

Offset Address		Description	
	00 00	0000 00aa	Structure Type (0 – 2) 1 – 3
	00 01	0000 000a	MOD Switch (0 – 1) OFF, ON
	00 02	0000 0aaa	MOD Type (0 – 4) MIX, RING(AM), FM, ENV RING, OSC SYNC
	00 03	0aaa aaaa	MOD Original Level (0 – 127)
	00 04	0aaa aaaa	MOD Attack Time (0 – 127)
	00 05	0aaa aaaa	MOD Release Time (0 – 127)
	00 06	0000 000a	TVA Switch (0 – 1) OFF, ON
	00 07	0aaa aaaa	TVA Level (0 – 127)
	00 08	00aa aaaa	TVA Level Keyfollow (44 – 84) –200 – +200
	00 09	0aaa aaaa	TVA Level LFO Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 0A	0aaa aaaa	TVA Pan (0 – 127) L64 – 63R
	00 0B	00aa aaaa	TVA Pan Keyfollow (44 – 84) –200 – +200
	00 0C	0aaa aaaa	TVA Pan LFO Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 0D	0aaa aaaa	MFX Send Level (0 – 127)
	00 0E	0aaa aaaa	Chorus Send Level (0 – 127)
	00 0F	0aaa aaaa	Reverb Send Level (0 – 127)
	00 10	0000 00aa	Output Assign (0 – 2) MULTI, MAIN, DIR
	00 11	0000 000a	OSC 1 Switch (0 – 1) OFF, ON
	00 12	0000 00aa	OSC 1 Type (0 – 2) ANALOG, PCM, EXTIN
	00 13	000a aaaa	OSC 1 Wave Gain (52 – 76) –12 – +12 [dB]
	00 14	0aaa aaaa	OSC 1 Pitch (1 – 127) –63 – +63
	00 15	00aa aaaa	OSC 1 Pitch Keyfollow (44 – 84) –200 – +200
	00 16	0aaa aaaa	OSC 1 Pitch LFO Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 17	0aaa aaaa	OSC 1 Pitch Envelope Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 18	0aaa aaaa	OSC 1 Coarse Tune (16 – 112) –48 – +48
	00 19	0aaa aaaa	OSC 1 Fine Tune (14 – 114) –50 – +50 [cent]
	00 1A	000a aaaa	OSC 1 Random Pitch Depth (0 – 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
	00 1B	0aaa aaaa	OSC 1 Level (0 – 127)
	00 1C	00aa aaaa	OSC 1 Level Keyfollow (44 – 84) –200 – +200
	00 1D	0aaa aaaa	OSC 1 Level LFO Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 1E	0000 aaaa	OSC 1 Analog Wavefrom (0 – 8) SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, RAMP, JUNO, HQ–SAW, HQ–SQUARE, NOISE
	00 1F	00aa aaaa	OSC 1 Impact (0 – 40) 0.0 – 4.0
	00 20	0aaa aaaa	OSC 1 Pulse Width (1 – 127) –63 – +63
	00 21	00aa aaaa	OSC 1 Pulse Width Keyfollow (44 – 84) –200 – +200
	00 22	0aaa aaaa	OSC 1 Pulse Width LFO Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 23	0aaa aaaa	OSC 1 Pulse Width Envelope Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 24	0aaa aaaa	OSC 1 Fat (0 – 127)
	00 25	00aa aaaa	OSC 1 Fat Keyfollow (44 – 84) –200 – +200
	00 26	0aaa aaaa	OSC 1 Fat LFO Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 27	0aaa aaaa	OSC 1 Fat Envelope Depth (1 – 127) –63 – +63
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	OSC 1 Wave Number (0 – 999) OFF, 1 – 999
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd 0000 eeee 0000 ffff 0000 gggg 0000 hhhh	OSC 1 Start Offset (0 – 268435455)
	00 34	0aaa aaaa	OSC 1 Time (1 – 127) –63 – +63
	00 35	00aa aaaa	OSC 1 Time Keyfollow (44 – 84) –200 – +200
	00 36	0aaa aaaa	OSC 1 Time LFO Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 37	0aaa aaaa	OSC 1 Time Envelope Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 38	0000 00aa	OSC 1 Time Offset (0 – 2) BWD, ZERO, FWD
	00 39	0aaa aaaa	OSC 1 Formant (1 – 127) –63 – +63
	00 3A	00aa aaaa	OSC 1 Formant Keyfollow (44 – 84) –200 – +200
	00 3B	0aaa aaaa	OSC 1 Formant LFO Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 3C	0aaa aaaa	OSC 1 Formant Envelope Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 3D	0000 000a	OSC 1 Tempo Sync Sw (0 – 1) OFF, ON
	00 3E	0000 000a	OSC 1 Robot Voice Sw (0 – 1) OFF, ON
	00 3F	0000 00aa	OSC 1 Playback Mode (0 – 3) RETRIGGER, LEGATO, STEP, EVENT
	00 40	0000 000a	OSC 1 Loop Sw (0 – 1) OFF, ON
	00 41	0000 000a	OSC 1 Vari Sw (0 – 1) OFF, ON
	00 42	0aaa aaaa	OSC 1 Energy (0 – 127)
	00 43	0000 000a	OSC 1 Time Trip Sw (0 – 1) OFF, ON
	00 44	0000 000a	OSC 1 Time Trip Beat Keep (0 – 1) OFF, ON
	00 45	0000 000a	OSC 2 Switch (0 – 1) OFF, ON
	00 46	0000 00aa	OSC 2 Type (0 – 2) ANALOG, PCM, EXTIN
	00 47	000a aaaa	OSC 2 Wave Gain (52 – 76) –12 – +12 [dB]
	00 48	0aaa aaaa	OSC 2 Pitch (1 – 127) –63 – +63
	00 49	00aa aaaa	OSC 2 Pitch Keyfollow (44 – 84) –200 – +200
	00 4A	0aaa aaaa	OSC 2 Pitch LFO Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 4B	0aaa aaaa	OSC 2 Pitch Envelope Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 4C	0aaa aaaa	OSC 2 Coarse Tune (16 – 112) –48 – +48
	00 4D	0aaa aaaa	OSC 2 Fine Tune (14 – 114) –50 – +50 [cent]
	00 4E	000a aaaa	OSC 2 Random Pitch Depth (0 – 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
	00 4F	0aaa aaaa	OSC 2 Level (0 – 127)
	00 50	00aa aaaa	OSC 2 Level Keyfollow (44 – 84) –200 – +200
	00 51	0aaa aaaa	OSC 2 Level LFO Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 52	0000 aaaa	OSC 2 Analog Wavefrom (0 – 8) SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, RAMP, JUNO, HQ–SAW, HQ–SQUARE, NOISE
	00 53	00aa aaaa	OSC 2 Impact (0 – 40) 0.0 – 4.0
	00 54	0aaa aaaa	OSC 2 Pulse Width (1 – 127) –63 – +63
	00 55	00aa aaaa	OSC 2 Pulse Width Keyfollow (44 – 84) –200 – +200
	00 56	0aaa aaaa	OSC 2 Pulse Width LFO Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 57	0aaa aaaa	OSC 2 Pulse Width Envelope Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 58	0aaa aaaa	OSC 2 Fat (0 – 127)
	00 59	00aa aaaa	OSC 2 Fat Keyfollow (44 – 84) –200 – +200
	00 5A	0aaa aaaa	OSC 2 Fat LFO Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 5B	0aaa aaaa	OSC 2 Fat Envelope Depth (1 – 127) –63 – +63
#	00 5C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	OSC 2 Wave Number (0 – 999) OFF, 1 – 999
#	00 60	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd 0000 eeee 0000 ffff 0000 gggg 0000 hhhh	OSC 2 Start Offset (0 – 268435455)

	00 68	0aaa aaaa	OSC 2 Time (1 – 127) −63 – +63
	00 69	00aa aaaa	OSC 2 Time Keyfollow (44 – 84) −200 – +200
	00 6A	0aaa aaaa	OSC 2 Time LFO Depth (1 – 127) −63 – +63
	00 6B	0aaa aaaa	OSC 2 Time Envelope Depth (1 – 127) −63 – +63
	00 6C	0000 00aa	OSC 2 Time Offset (0 – 2) BWD, ZERO, FWD
	00 6D	0aaa aaaa	OSC 2 Formant (1 – 127) −63 – +63
	00 6E	00aa aaaa	OSC 2 Formant Keyfollow (44 – 84) −200 – +200
	00 6F	0aaa aaaa	OSC 2 Formant LFO Depth (1 – 127) −63 – +63
	00 70	0aaa aaaa	OSC 2 Formant Envelope Depth (1 – 127) −63 – +63
	00 71	0000 000a	OSC 2 Tempo Sync Sw (0 – 1) OFF, ON
	00 72	0000 000a	OSC 2 Robot Voice Sw (0 – 1) OFF, ON
	00 73	0000 00aa	OSC 2 Playback Mode (0 – 3) RETRIGGER, LEGATO, STEP, EVENT
	00 74	0000 000a	OSC 2 Loop Sw (0 – 1) OFF, ON
	00 75	0000 000a	OSC 2 Vari Sw (0 – 1) OFF, ON
	00 76	0aaa aaaa	OSC 2 Energy (0 – 127)
	00 77	0000 000a	OSC 2 Time Trip Sw (0 – 1) OFF, ON
	00 78	0000 000a	OSC 2 Time Trip Beat Keep (0 – 1) OFF, ON
00 00 00 79		Total Size	

❍Patch Envelope

Offset Address		Description	
#	00 00	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 1 Attack Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
#	00 02	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 1 Decay Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 04	0aaa aaaa	Env 1 Sustine (0 – 127)
#	00 05	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 1 Release Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 07	0000 0aaa	Env 1 Velocity Curve (0 – 7) FIXED, 1 – 7
	00 08	0aaa aaaa	Env 1 Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 09	0aaa aaaa	Env 1 Attack Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 0A	0aaa aaaa	Env 1 Decay Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 0B	0aaa aaaa	Env 1 Release Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 0C	00aa aaaa	Env 1 Time Keyfollow (44 – 84) −200 – +200
#	00 0D	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 2 Attack Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
#	00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 2 Decay Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 11	0aaa aaaa	Env 2 Sustine (0 – 127)
#	00 12	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 2 Release Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 14	0000 0aaa	Env 2 Velocity Curve (0 – 7) FIXED, 1 – 7
	00 15	0aaa aaaa	Env 2 Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 16	0aaa aaaa	Env 2 Attack Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 17	0aaa aaaa	Env 2 Decay Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 18	0aaa aaaa	Env 2 Release Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 19	00aa aaaa	Env 2 Time Keyfollow (44 – 84) −200 – +200
#	00 1A	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 3 Attack Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
#	00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 3 Decay Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 1E	0aaa aaaa	Env 3 Sustine (0 – 127)
#	00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 3 Release Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 21	0000 0aaa	Env 3 Velocity Curve (0 – 7) FIXED, 1 – 7
	00 22	0aaa aaaa	Env 3 Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 23	0aaa aaaa	Env 3 Attack Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 24	0aaa aaaa	Env 3 Decay Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 25	0aaa aaaa	Env 3 Release Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 26	00aa aaaa	Env 3 Time Keyfollow (44 – 84) −200 – +200
#	00 27	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 4 Attack Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
#	00 29	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 4 Decay Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 2B	0aaa aaaa	Env 4 Sustine (0 – 127)
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 4 Release Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 2E	0000 0aaa	Env 4 Velocity Curve (0 – 7) FIXED, 1 – 7
	00 2F	0aaa aaaa	Env 4 Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 30	0aaa aaaa	Env 4 Attack Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 31	0aaa aaaa	Env 4 Decay Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 32	0aaa aaaa	Env 4 Release Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 33	00aa aaaa	Env 4 Time Keyfollow (44 – 84) −200 – +200
#	00 34	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 5 Attack Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
#	00 36	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 5 Decay Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 38	0aaa aaaa	Env 5 Sustine (0 – 127)
#	00 39	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 5 Release Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 3B	0000 0aaa	Env 5 Velocity Curve (0 – 7) FIXED, 1 – 7
	00 3C	0aaa aaaa	Env 5 Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 3D	0aaa aaaa	Env 5 Attack Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 3E	0aaa aaaa	Env 5 Decay Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 3F	0aaa aaaa	Env 5 Release Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 40	00aa aaaa	Env 5 Time Keyfollow (44 – 84) −200 – +200
#	00 41	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 6 Attack Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
#	00 43	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 6 Decay Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 45	0aaa aaaa	Env 6 Sustine (0 – 127)
#	00 46	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 6 Release Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 48	0000 0aaa	Env 6 Velocity Curve (0 – 7) FIXED, 1 – 7
	00 49	0aaa aaaa	Env 6 Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 4A	0aaa aaaa	Env 6 Attack Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 4B	0aaa aaaa	Env 6 Decay Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 4C	0aaa aaaa	Env 6 Release Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 4D	00aa aaaa	Env 6 Time Keyfollow (44 – 84) −200 – +200
#	00 4E	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 7 Attack Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
#	00 50	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 7 Decay Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 52	0aaa aaaa	Env 7 Sustine (0 – 127)
#	00 53	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 7 Release Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 55	0000 0aaa	Env 7 Velocity Curve (0 – 7) FIXED, 1 – 7
	00 56	0aaa aaaa	Env 7 Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 57	0aaa aaaa	Env 7 Attack Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 58	0aaa aaaa	Env 7 Decay Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 59	0aaa aaaa	Env 7 Release Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 5A	00aa aaaa	Env 7 Time Keyfollow (44 – 84) −200 – +200
#	00 5B	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 8 Attack Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
#	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 8 Decay Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 5F	0aaa aaaa	Env 8 Sustine (0 – 127)
#	00 60	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 8 Release Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 62	0000 0aaa	Env 8 Velocity Curve (0 – 7) FIXED, 1 – 7
	00 63	0aaa aaaa	Env 8 Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 64	0aaa aaaa	Env 8 Attack Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 65	0aaa aaaa	Env 8 Decay Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 66	0aaa aaaa	Env 8 Release Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 67	00aa aaaa	Env 8 Time Keyfollow (44 – 84) −200 – +200
#	00 68	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 9 Attack Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
#	00 6A	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 9 Decay Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 6C	0aaa aaaa	Env 9 Sustine (0 – 127)
#	00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 9 Release Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 6F	0000 0aaa	Env 9 Velocity Curve (0 – 7) FIXED, 1 – 7
	00 70	0aaa aaaa	Env 9 Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 71	0aaa aaaa	Env 9 Attack Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 72	0aaa aaaa	Env 9 Decay Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 73	0aaa aaaa	Env 9 Release Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 74	00aa aaaa	Env 9 Time Keyfollow (44 – 84) −200 – +200
#	00 75	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 10 Attack Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
#	00 77	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 10 Decay Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 79	0aaa aaaa	Env 10 Sustine (0 – 127)
#	00 7A	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 10 Release Time (0 – 144) 0 – 127, MUSICAL-NOTES
	00 7C	0000 0aaa	Env 10 Velocity Curve (0 – 7) FIXED, 1 – 7
	00 7D	0aaa aaaa	Env 10 Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 7E	0aaa aaaa	Env 10 Attack Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 7F	0aaa aaaa	Env 10 Decay Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	01 00	0aaa aaaa	Env 10 Release Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	01 01	00aa aaaa	Env 10 Time Keyfollow (44 – 84) −200 – +200
#	01 02	0000 aaaa	

	0000 bbbb	Env 11 Attack Time	(0 – 144) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
# 01 04	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 11 Decay Time	(0 – 144) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
01 06	0aaa aaaa	Env 11 Sustine	(0 – 127)
# 01 07	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 11 Release Time	(0 – 144) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
01 09	0000 0aaa	Env 11 Velocity Curve	(0 – 7) FIXED, 1 – 7
01 0A	0aaa aaaa	Env 11 Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
01 0B	0aaa aaaa	Env 11 Attack Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
01 0C	0aaa aaaa	Env 11 Decay Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
01 0D	0aaa aaaa	Env 11 Release Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
01 0E	00aa aaaa	Env 11 Time Keyfollow	(44 – 84) –200 – +200
# 01 0F	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 12 Attack Time	(0 – 144) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
# 01 11	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 12 Decay Time	(0 – 144) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
01 13	0aaa aaaa	Env 12 Sustine	(0 – 127)
# 01 14	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 12 Release Time	(0 – 144) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
01 16	0000 0aaa	Env 12 Velocity Curve	(0 – 7) FIXED, 1 – 7
01 17	0aaa aaaa	Env 12 Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
01 18	0aaa aaaa	Env 12 Attack Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
01 19	0aaa aaaa	Env 12 Decay Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
01 1A	0aaa aaaa	Env 12 Release Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
01 1B	00aa aaaa	Env 12 Time Keyfollow	(44 – 84) –200 – +200
# 01 1C	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 13 Attack Time	(0 – 144) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
# 01 1E	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 13 Decay Time	(0 – 144) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
01 20	0aaa aaaa	Env 13 Sustine	(0 – 127)
# 01 21	0000 aaaa 0000 bbbb	Env 13 Release Time	(0 – 144) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
01 23	0000 0aaa	Env 13 Velocity Curve	(0 – 7) FIXED, 1 – 7
01 24	0aaa aaaa	Env 13 Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
01 25	0aaa aaaa	Env 13 Attack Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
01 26	0aaa aaaa	Env 13 Decay Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
01 27	0aaa aaaa	Env 13 Release Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
01 28	00aa aaaa	Env 13 Time Keyfollow	(44 – 84) –200 – +200
00 00 01 29	Total Size		

ENV 1	OSC1 Pitch
ENV 2	OSC1 Time/Pulse Width
ENV 3	OSC1 Formant/Fat
ENV 4	OSC1 Level
ENV 5	OSC2 Pitch
ENV 6	OSC2 Time/Pulse Width
ENV 7	OSC2 Formant/Fat
ENV 8	OSC2 Level
ENV 9	COSM1 Parameter 1
ENV 10	COSM1 Parameter 2
ENV 11	COSM2 Parameter 1
ENV 12	COSM2 Parameter 2
ENV 13	TVA Level

❍Patch LFO

Offset Address		Description	
00 00	0000 0aaa	LFO 1 Waveform	(0 – 7) SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHS
# 00 01	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO 1 Rate	(0 – 144) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
00 03	0000 0aaa	LFO 1 Offset	(0 – 4) –100, –50, 0, +50, +100
00 04	0aaa aaaa	LFO 1 Delay Time	(0 – 127)
00 05	0000 00aa	LFO 1 Fade Mode	(0 – 3) ON–IN, ON–OUT, OFF–IN, OFF–OUT
00 06	0aaa aaaa	LFO 1 Fade Time	(0 – 127)
00 07	0000 000a	LFO 1 Key Sync	(0 – 1) OFF, ON
00 08	0000 0aaa	LFO 2 Waveform	(0 – 7) SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHS
# 00 09	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO 2 Rate	(0 – 144) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
00 0B	0000 0aaa	LFO 2 Offset	(0 – 4) –100, –50, 0, +50, +100
00 0C	0aaa aaaa	LFO 2 Delay Time	(0 – 127)
00 0D	0000 00aa	LFO 2 Fade Mode	(0 – 3) ON–IN, ON–OUT, OFF–IN, OFF–OUT
00 0E	0aaa aaaa	LFO 2 Fade Time	(0 – 127)
00 0F	0000 000a	LFO 2 Key Sync	(0 – 1) OFF, ON
00 10	0000 0aaa	LFO 3 Waveform	(0 – 7) SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHS
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO 3 Rate	(0 – 144) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
00 13	0000 0aaa	LFO 3 Offset	(0 – 4) –100, –50, 0, +50, +100
00 14	0aaa aaaa	LFO 3 Delay Time	(0 – 127)
00 15	0000 00aa	LFO 3 Fade Mode	(0 – 3) ON–IN, ON–OUT, OFF–IN, OFF–OUT
00 16	0aaa aaaa	LFO 3 Fade Time	(0 – 127)
00 17	0000 000a	LFO 3 Key Sync	(0 – 1) OFF, ON
00 18	0000 0aaa	LFO 4 Waveform	(0 – 7) SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHS
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO 4 Rate	(0 – 144) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
00 1B	0000 0aaa	LFO 4 Offset	(0 – 4) –100, –50, 0, +50, +100
00 1C	0aaa aaaa	LFO 4 Delay Time	(0 – 127)
00 1D	0000 00aa	LFO 4 Fade Mode	(0 – 3) ON–IN, ON–OUT, OFF–IN, OFF–OUT
00 1E	0aaa aaaa	LFO 4 Fade Time	(0 – 127)
00 1F	0000 000a	LFO 4 Key Sync	(0 – 1) OFF, ON
00 20	0000 0aaa	LFO 5 Waveform	(0 – 7) SIN, TRI, SAW, SQR, RND, TRP, S&H, CHS
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO 5 Rate	(0 – 144) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
00 23	0000 0aaa	LFO 5 Offset	(0 – 4) –100, –50, 0, +50, +100
00 24	0aaa aaaa	LFO 5 Delay Time	(0 – 127)
00 25	0000 00aa	LFO 5 Fade Mode	(0 – 3) ON–IN, ON–OUT, OFF–IN, OFF–OUT
00 26	0aaa aaaa	LFO 5 Fade Time	(0 – 127)
00 27	0000 000a	LFO 5 Key Sync	(0 – 1) OFF, ON
00 00 00 28	Total Size		

LFO 1	OSC1
LFO 2	OSC2
LFO 3	COSM1
LFO 4	COMS2
LFO 5	TVA

❍Patch COSM

Offset Address		Description	
00 00	0000 000a	COSM Switch	(0 – 1) BYPASS, ON
00 01	0000 aaaa	COSM Type	(0 – 15)
# 00 02	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 1	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 06	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 2	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 3	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 4	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 12	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 5	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 16	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 6	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 7	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 8	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 22	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 9	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 26	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 10	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 11	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 12	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 32	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 13	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 36	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 14	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 15	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	COSM Parameter 16	(12768 – 52768) –20000 – +20000
00 00 00 42	Total Size		

❍Patch Controller

Offset	

Address		Description
00 00	0000 0aaa	Beam Type (0 – 4) OFF, 1 – 4
00 01	0000 000a	Pad Mode (0 – 1) X–Y, TIME–TRIP
00 02	0000 000a	Pad Hold (0 – 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Arpeggio Switch (0 – 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Arpeggio Hold (0 – 1) OFF, ON
00 05	0aaa aaaa	Arpeggio Motif (0 – 7) UP, DOWN, UP&DOWN, RANDOM, NOTE–ORDER, RHYTHM, PHRASE, AUTO
00 06	0aaa aaaa	Arpeggio Duration (0 – 100)
00 07	0aaa aaaa	Arpeggio Shuffle Rate (0 – 100)
00 08	0000 000a	Arpeggio Shuffle Resolution (0 – 1) 16TH, 8TH
00 09	0aaa aaaa	Arpeggio Keyboard Velocity (0 – 127) REAL, 1 – 127
00 0A	0000 0aaa	Arpeggio Octave Range (61 – 67) –3 – +3
00 0B	0000 0aaa	Arpeggio Grid (0 – 5) QUARTER, 8TH, 8TH–T, 16TH, 16TH–T, 32TH
00 0C	000a aaaa	Arpeggio End Point (0 – 31) 1 – 32
00 00 00 0D	Total Size	

❍Patch Arpeggio

Offset Address		Description
00 00	0000 000a	Control Switch (0 – 1) NOTE, CTRL
00 01	0aaa aaaa	Control Number (0 – 127)
# 00 02	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 1 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 2 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 06	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 3 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 4 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 5 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 6 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 7 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 8 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 12	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 9 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 10 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 16	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 11 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 12 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 1A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 13 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 14 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 1E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 15 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 16 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 22	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 17 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 18 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 26	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 19 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 20 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 2A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 21 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 22 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 2E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 23 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 24 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 32	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 25 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 34	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 26 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 36	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 27 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 38	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 28 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 3A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 29 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 30 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 3E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 31 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb	Step 32 Velocity (0 – 128) REST, 1 – 127, TIE
00 00 00 42	Total Size	

4. Supplementary Material

■Decimal and Hexadecimal Table

(An "H" is appended to the end of numbers in hexadecimal notation.)
In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of Exclusive messages, etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.
The following table shows how these correspond to decimal numbers.

D: decimal
H: hexadecimal

* Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one greater than the values given in the above table.
* A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128+bb.
* In the case of values which have a +/- sign, 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two types, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example, if aa bbH were expressed as decimal, this would be aa bbH - 40 00H = aa x 128+bb - 64 x 128.
* Data marked "Use nibbled data" is expressed in hexadecimal in 4-bit units. A value expressed as a 2-byte nibble 0a 0bH has the value of a x 16+b.

<Example1> What is the decimal expression of 5AH?

From the preceding table, 5AH = 90

<Example2> What is the decimal expression of the value 12 34H given as hexadecimal for each 7 bits?

From the preceding table, since 12H = 18 and 34H = 52
18 x 128+52 = 2356

<Example3> What is the decimal expression of the nibbled value 0A 03 09 0D?

From the preceding table, since 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
((10 x 16+3) x 16+9) x 16+13 = 41885

<Example4> What is the nibbled expression of the decimal value 1258?

v
Since from the preceding table, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, the result is: 00 04 0E 0AH.

■Examples of Actual MIDI Messages

<Example1> 92 3E 5F

9n is the Note-on status, and n is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note-on message with MIDI CH = 3, note number 62 (note name is D4), and velocity 95.

<Example2> CE 49

CnH is the Program Change status, and n is the MIDI channel number. Since EH = 14 and 49H = 73, this is a Program Change message with MIDI CH = 15, program number 74.

<Example3> EA 00 28

EnH is the Pitch Bend Change status, and n is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H = 0) is the LSB and the 3rd byte (28H = 40) is the MSB, but Pitch Bend Value is a signed number in which 40 00H (= 64 x 12+80 = 8192) is 0, so this Pitch Bend Value is
28 00H - 40 00H = 40 x 12+80 - (64 x 12+80) = 5120 - 8192 = -3072

If the Pitch Bend Sensitivity is set to 2 semitones, -8192 (00 00H) will cause the pitch to change -200 cents, so in this case -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 cents of Pitch Bend is being applied to MIDI channel 11.

<Example4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH is the Control Change status, and n is the MIDI channel number. For Control Changes, the 2nd byte is the control number, and the 3rd byte is the value. In a case in which two or more messages consecutive messages have the same status, MIDI has a provision called "running status" which allows the status byte of the second and following messages to be omitted. Thus, the above messages have the following meaning.

B3	64 00	MIDI ch.4, lower byte of RPN parameter number:	00H
(B3)	65 00	(MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number:	00H
(B3)	06 0C	(MIDI ch.4) upper byte of parameter value:	0CH
(B3)	26 00	(MIDI ch.4) lower byte of parameter value:	00H
(B3)	64 7F	(MIDI ch.4) lower byte of RPN parameter number:	7FH
(B3)	65 7F	(MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number:	7FH

In other words, the above messages specify a value of 0C 00H for RPN parameter number 00 00H on MIDI channel 4, and then set the RPN parameter number to 7F 7FH.

RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the value indicates semitone units, so a value of 0CH = 12 sets the maximum pitch bend range to +/-12 semitones (1 octave). (On GS sound generators the LSB of Pitch Bend Sensitivity is ignored, but the LSB should be transmitted anyway (with a value of 0) so that operation will be correct on any device.)

Once the parameter number has been specified for RPN or NRPN, all Data Entry messages transmitted on that same channel will be valid, so after the desired value has been transmitted, it is a good idea to set the parameter number to 7F 7FH to prevent accidents. This is the reason for the (B3) 64 7F (B3) 65 7F at the end.

It is not desirable for performance data (such as Standard MIDI File data) to contain many events with running status as given in <Example 4>. This is because if playback is halted during the song and then rewound or fast-forwarded, the sequencer may not be able to transmit the correct status, and the sound generator will then misinterpret the data. Take care to give each event its own status.

It is also necessary that the RPN or NRPN parameter number setting and the value setting be done in the proper order. On some sequencers, events occurring in the same (or consecutive) clock may be transmitted in an order different than the order in which they were received. For this reason it is a good idea to slightly skew the time of each event (about 1 tick for TPQN = 96, and about 5 ticks for TPQN = 480).

* TPQN: Ticks Per Quarter Note

■Example of an Exclusive Message and Calculating a Checksum

Roland Exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end (before F7) to make sure that the message was correctly received. The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the transmitted Exclusive message.

●How to Calculate the Checksum

(hexadecimal numbers are indicated by "H")
The checksum is a value derived by adding the address, size, and checksum itself and inverting the lower 7 bits.
Here's an example of how the checksum is calculated. We will assume that in the Exclusive message we are transmitting, the address is aa bb cc ddH and the data or size is ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = sum
sum ÷ 128 = quotient ... remainder
128 - remainder = checksum

<Example1> Setting CHORUS TYPE of PATCH to CHORUS 1 (DT1)

According to the "Parameter Address Map" (p. 193), the start address of Temporary Patch is 10 00 00 00H, the offset address of PATCH CHORUS at PATCH is 04 00H, and the address of CHORUS TYPE is 00 00H. Therefore the address of CHORUS TYPE of PATCH CHORUS is;

```
   10 00 00 00H
         04 00H
+)       00 00H
   10 00 04 00H
```

CHORUS 1 has the value of 01H.
So the system exclusive message should be sent is;

F0	41	10	00 53	12	10 00 04 00	01	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	data	checksum	(6)

(1) Exclusive Status (2) ID (Roland) (3) Device ID (17)
(4) Model ID (V-Synth) (5) Command ID (DT1) (6) End of Exclusive

Then calculate the checksum.

10H + 00H + 04H + 00H + 01H = 16 + 0 + 4 + 0 + 1 = 21 (sum)
21 (sum) ÷ 128 = 0 (quotient) ... 21 (remainder)
checksum = 128 - 21 (remainder) = 107 = 6BH

This means that F0 41 10 00 53 12 10 00 04 00 01 6B F7 is the message should be sent.

<Example2> Getting the data (RQ1) of PATCH MFX in PATCH:003

According to the "Parameter Address Map" (p. 193), the start address of PATCH:003 is 20 02 00 00H, and the offset address of PATCH MFX is 00 02 00H.
Therefore the start address of PATCH MFX in PATCH:003 is;

```
   20 02 00 00H
+)    00 02 00H
   20 02 02 00H
```

As the size of PATCH MFX is 00 00 01 04H, the system exclusive message should be sent is;

F0	41	10	00 53	11	20 02 02 00	00 00 01 04	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	data	checksum	(6)

(1) Exclusive Status (2) ID (Roland) (3) Device ID (17)
(4) Model ID (V-Synth) (5) Command ID (RQ1) (6) End of Exclusive

Then calculate the checksum.

20H + 02H + 02H + 00H + 00H + 00H + 01H + 04H = 32 + 2 + 2 + 0 + 0 + 0 + 1 + 4
= 41 (sum)
117 (sum) ÷ 128 = 0 (quotient) ... 41 (remainder)
checksum = 128 - 41 (remainder) = 87 = 57H

This means that F0 41 10 00 53 11 20 02 02 00 00 00 01 04 57 F7 is the message should be sent.

<Example3> Getting Temporary Patch (Part 1) data (RQ1)

cf.) This operation is the same as Data Transfer function in Utility mode with "PATCH: TEMP" (Source parameter) options.

According to the "Parameter Address Map" (p. 193), the start address of Temporary Patch (Part 1) is assigned as following:

10 00 00 00	Temporary Patch (Part 1)

The offset address of Patch is also assigned as follows:

00 00 00	Patch Common
:	
00 10 00	Patch Oscillator (Zone 1)
:	
00 20 00	Patch Envelope (Zone 1)
:	
00 40 00	Patch LFO (Zone 1)
:	
00 50 00	Patch COSM1 (Zone 1)
:	
00 60 00	Patch COSM2 (Zone 1)
:	
00 70 00	Patch Arpeggio (Note 1)
:	
00 7F 00	Patch Arpeggio (Note 16)

As the data size of Patch Arpeggio is 00 00 00 42H, summation of the size and the start address of Temporary Patch Arpeggio (Note 16) will be;

```
   10 00 00 00H
   00 00 7F 00H
+) 00 00 00 42H
   10 00 7F 42H
```

And the size that have to be got should be;

```
   10 00 7F 42H
-) 10 00 00 00H
   00 00 7F 42H
```

Therefore the system exclusive message should be sent is;

F0	41	10	00 53	11	10 00 00 00	00 00 7F 42	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	data	checksum	(6)

(1) Exclusive Status (2) ID (Roland) (3) Device ID (17)
(4) Model ID (V-Synth) (5) Command ID (RQ1) (6) End of Exclusive

Calculating the checksum as shown in <Example 2>, we get a message of F0 41 10 00 53 11 10 00 00 00 00 00 7F 42 2F F7 to be transmitted.

<Example4> Getting Temporary Patch data of whiole part (RQ1) at once;

According to the "Parameter Address Map" (p. 193), the start address of Temporary Patch of whole part is assigned as following:

10 00 00 00	Temporary Patch (Part 1)
10 01 00 00	Temporary Patch (Part 2)
:	
10 0F 00 00	Temporary Patch (Part 16)

The offset address of Patch is also assigned as follows:

00 00 00	Patch Common
:	
00 10 00	Patch Oscillator (Zone 1)
:	
00 20 00	Patch Envelope (Zone 1)
:	
00 40 00	Patch LFO (Zone 1)
:	
00 50 00	Patch COSM1 (Zone 1)
:	
00 60 00	Patch COSM2 (Zone 1)
:	
00 70 00	Patch Arpeggio (Note 1)
:	
00 7F 00	Patch Arpeggio (Note 16)

As the data size of Patch Arpeggio is 00 00 00 42H, summation of the size and the start address of Temporary Patch (Port 16) Arpeggio (Note 16) will be;

```
   10 0F 00 00H
   00 00 7F 00H
+) 00 00 00 42H
   10 0F 7F 42H
```

And the size that have to be got should be;

```
   10 0F 7F 42H
-) 10 00 00 00H
   00 0F 7F 42H
```

Therefore the system exclusive message should be sent is;

F0	41	10	00 53	11	10 00 00 00	00 0F 7F 42	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	data	checksum	(6)

(1) Exclusive Status (2) ID (Roland) (3) Device ID (17)
(4) Model ID (V-Synth) (5) Command ID (RQ1) (6) End of Exclusive

Calculating the checksum as shown in <Example 2>, we get a message of F0 41 10 00 53 11 10 00 00 00 00 0F 7F 42 20 F7 to be transmitted.

■The Scale Tune Feature (address: 40 1x 40)

The scale Tune feature allows you to finely adjust the individual pitch of the notes from C through B. Though the settings are made while working with one octave, the fine adjustments will affect all octaves. By making the appropriate Scale Tune settings, you can obtain a complete variety of tuning methods other than equal temperament. As examples, three possible types of scale setting are explained below.

❍Equal Temperament

This method of tuning divides the octave into 12 equal parts. It is currently the most widely used form of tuning, especially in occidental music. On the V-Synth, the default settings for the Scale Tune feature produce equal temperament.

❍Just Temperament (Tonic of C)

The principal triads resound much more beautifully than with equal temperament, but this benefit can only be obtained in one key. If transposed, the chords tend to become ambiguous. The example given involves settings for a key in which C is the keynote.

❍Arabian Scale

By altering the setting for Scale Tune, you can obtain a variety of other tunings suited for ethnic music. For example, the settings introduced below will set the unit to use the Arabian Scale.

Example Settings

Note name	Equal Temperament	Just Temperament (Key-tone C)	Arabian Scale

The values in the table are given in cents. Convert these values to hexadecimal, and transmit them as Exclusive data.
For example, to set the tune (C-B) of the Part 1 Arabian Scale, send the following data:

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

■ASCII Code Table

Patch Name and Performance Name, etc., of MIDI data are described the ASCII code in the table below.

D: decimal
H: hexadecimal

* "SP" is space.

Synthesizer Keyboard
Model V-Synth

MIDI Implementation Chart

Date: Nov. 20, 2002
Version: 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	1–16	1–16	
Channel	Changed	1–16	1–16	Memorized
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Messages	Mono, Poly	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Altered	**********		
Note Number :	True Voice	0–127 **********	0–127 0–127	
Velocity	Note On	O	O	
	Note Off	O	O	
After Touch	Key's	X	O *1	
	Channel's	O	O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Control Change	0, 32	O *1	O *1	Bank select
	1	O (Modulation)	X *1	Modulation
	2	O (Knob 1) *1	X *1	Breath type
	5	X *1	O	Portamento time
	6, 38	X *1	O	Data entry
	7	O (Pedal 1) *1	O	Volume
	10	X	O	Panpot
	11	O (Pedal 2) *1	O	Expression
	16	O (D Beam1-L) *1	X *1	General purpose controller 1
	17	O (D Beam2-L) *1	X *1	General purpose controller 2
	18	O (D Beam3-L) *1	X *1	General purpose controller 3
	19	O (D Beam4-L) *1	X *1	General purpose controller 4
	34	O (Knob 2) *1	X *1	Breath type
	48	O (D Beam1-R) *1	X *1	General purpose controller 1
	49	O (D Beam2-R) *1	X *1	General purpose controller 2
	50	O (D Beam3-R) *1	X *1	General purpose controller 3
	51	O (D Beam4-R) *1	X *1	General purpose controller 4
	64	O (Hold)	O	Hold 1
	65	X *1	O	Portamento
	66	X *1	O	Sostenuto
	80	O (TT Pad XY-X) *1	X *1	General purpose controller 5
	81	O (TT Pad XY-Y) *1	X *1	General purpose controller 6
	82	O (TT Pad TT-X) *1	X *1	General purpose controller 7
	83	O (TT Pad TT-Y) *1	X *1	General purpose controller 8
	91	X *1	O (Reverb)	General purpose effects 1
	93	X *1	O (Chorus)	General purpose effects 3
	1–31, 64–95	O *1	X *1	Pedal, Knob, D Beam, TT Pad
	100, 101	X *1	O	RPN LSB, MSB
Program Change	: True Number	O *1 **********	O *1 0–127	Program No. 1–128
System Exclusive		O *3	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Realtime	: Clock	X *1	X *1	
	: Commands	X	X	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O	
	: Reset All Controllers	X	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	X	O (123–127)	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Recognized as M=1 even if M≠1. * 3 Transmits when Data Transfer is executed or RQ1 received.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

Fiche technique

V-Synth: Synthétiseur

● Clavier
61 touches (dynamiques avec Channel Aftertouch)

● Configuration du générateur de sons
Oscillateur (enveloppe x 4 + LFO x 1) x 2
Modulateur x 1
OSM (enveloppe x 2 + LFO x 1) x 2
TVA (enveloppe x 1 + LFO x 1) x 1

● Méthodes de génération de son des oscillateurs
Modélisation analogique, PCM / VariPhrase (formes d'onde préprogrammées + formes d'onde échantillonnées), source externe

● Modulateur
4 types + MIX

● COSM
15 types + THRU

● Zones (partage)
16

● Parties
16

● Polyphonie maximum
24 voix
(Varie selon les ressources monopolisées du générateur de sons.)

● Mémoire interne
Projet: 1
Patches: 512
Formes d'onde: 999
Mémoire de formes d'onde (RAM): 50 Mo
(A la sortie d'usine, les formes d'ondes préprogrammées occupent 30 Mo de cette mémoire.)
Mémoire d'échantillonnage (FLASH): 10 Mo

● Support d'archivage externe
Fente pour carte PC
(Permet d'utiliser des cartes Microdrive, SmartMedia ou CompactFlash avec un adaptateur pour carte PC.)

● Effets
MFX (Multi-effets): 41 types
Chorus: 8 types
Reverb: 10 types

● Egalisation
4 bandes

● Fréquence d'échantillonnage
Interne: 44.1 kHz
Prises Digital Audio IN/OUT: 96, 48, 44.1 kHz

● Traitement des signaux
Traitement interne
Section générateur de sons: 32 bits (à virgule flottante)
Section des effets: 24 bits (à virgule fixe)
Conversion N/A: 24 bits
Conversion A/N: 24 bits

● Niveau de sortie nominal
MAIN OUT: +4 dBu
DIRECT OUT: +4 dBu

● Niveau d'entrée nominal
INPUT (LINE): -20 dBu
INPUT (MIC): -46 dBu

● Arpégiateur
Motifs ("Pattern"): programmables par l'utilisateur (permettent l'utilisation de commandes de contrôle)
Types de motifs: 8
Tempo: 20~250 BPM

● Ecran
Ecran tactile (LCD) rétroéclairé à 320 x 240 points

● Fonctions de jeu
Levier Pitch Bend/Modulation
Pad Time Trip
Contrôleur D Beam (deux faisceaux)
Commandes ASSIGNABLE CONTROL (C1, C2)

● Prises
Casque
MAIN OUT (L/MONO, R) (jack 1/4")
DIRECT OUT (L, R) (jack 1/4")
INPUT (L, R) (jack 1/4", avec commutateur Gain ligne/micro)
HOLD PEDAL
CTRL 1, CTRL 2 PEDAL (assignables)
MIDI (IN, OUT, THRU)
USB
DIGITAL AUDIO INTERFACE (24 bits, S/P DIF)
COAXIAL (IN, OUT)
OPTICAL (IN, OUT)
Connecteur secteur

● Alimentation
AC 117 V, AC 230 V, AC 240 V

● Consommation
16 W

● Dimensions
1.056 (L) x 398 (P) x 111 (H) mm

● Poids
13,1 kg

● Accessoires
Mode d'emploi
Liste des sons
CD-ROM (pilote)
Protection de la carte PC
Cordon d'alimentation

● Options
Support de clavier KS-12
Commutateur au pied DP-2/6
Commutateur au pied BOSS FS-5U
Pédale d'expression EV-5

(0 dBu = 0,775 V rms)

* *En vue d'améliorer le produit, les caractéristiques techniques et/ou l'aspect de cet appareil peuvent être modifiés sans avis préalable.*

Index

Symboles

[+OCT] 45, 55
[-OCT] 45, 55

Chiffres

[1]~[8] 54
[1]–[8] 45
4 Band EQ 107

A

[A] 46
Active Sensing 109
Adjust 97
After Assign 114
After Local Sw 114
After Sens 110
Aftertouch, sensibilité 110
Arpeggio 56, 72
Arpeggio Hold, commutateur 72
Arpeggio Octave Range 72
Arpeggio, commutateur 72
Arpeggio, Duration 72
Arpeggio, Motif 72
Arpeggio, Shuffle Rate 72
Arpeggio, Shuffle Resolution 72
[ASSIGNABLE]
  D Beam 44, 61
  Pad Time Trip 44, 60
Assignable, commande 62
Assign-TT 112
Attack 78, 80, 93
Attaque 80
Attaque du modulateur 78
Audio 112

B

[BANK] 45
Beam 111, 113
Beam Local, commutateur 113
Beat 94
Beat Keep 74
Bend Assign 114
Bend Local Sw 113
Bend Range Down 70
Bend Range Up 69
Bip 51
Boucle, plage 100

C

[C1] 44, 62
[C2] 44, 62
Calibration 131
CALIBRATION MENU 131
Calibration, mode 51
Carte PC 49
Carte, verrou 212
CHO 83
CHO Master Level 83
CHO Send 82
CHO To REV 83
CHO Type 83
[CHORUS] 46
Chorus - Reverb, niveau d'envoi 83
Chorus ON/OFF 83
Chorus, niveau d'envoi 82
Chorus, niveau maître 83
Chorus, type 83
Chute 80
Clavier externe 110
Clean Project 117
Clock Out 108
Clock Source 107
Coarse 75
Coarse Tune, Patch 73
COAXIAL IN/OUT 47
Common
  Patch 68
  System 106
Compare 67
Connecteur USB 47
Contraste de l'écran 47
Contrôle matriciel 70
Contrôleur D Beam 61
Controller 109
Copier 119
  Patch 65
Copy
  Fichiers/dossiers 119
COSM Type 78
COSM, commutateur 78
[COSM1] 45
COSM1/COSM2 78
[COSM2] 45
Count-In 94
Courbe de toucher 80
Curseur d'écran 52
Curseur d'écran, boutons 52
Curseur, boutons 45
[CUTOFF] 46

D

[D] 46
D Beam 69
D Beam 1–4 Assign L, R 111, 113
D Beam CALIBRATION 132
D Beam Sens L, R 111
D Beam/Bender 69
Data Transfer 129
[DEC/-] 45
[DEC] 52
Decay 80
Delay Time 81
Delete
  Fichiers/dossiers 120
Demo Play, mode 51
Depth 103

Destination 1, 2 71
[DETUNE] 46
Device ID 107
DIGITAL AUDIO INTERFACE 47
Digital Output Freq 106
DIRECT OUT 47
Disk
  Format 118
  Load Project 116
  Tools 119–120
  Utility 115
DISK UTILITY MENU 115
Disk, mode 50, 115
Drum 85
Duration 72
Dynamique du clavier 72, 110

E

Echantillon 87
  Editer 96
  Importer 96
Echantillon, valeur zéro 98
Echantillonnage 87
Ecran tactile 51
Effacer 120
Effet 82
Effets 48
Egaliseur 4 bandes 107
Encode 101
Encoding Type 102
Energy 77
Env Depth 80
Env Time KF 80
Enveloppe, réglages 80
EQ 107
Evénement 103
  Ajouter 103
  Effacer 103
[EXIT] 45
External Input Type 106

F

Factory Reset 130
Fade Mode 81
Fade Time 81
[FAT] 46
Fat 76
Fat KF 76
Fine Tune, oscillateur 75
Fmt LFO Depth 77
Fonction D Beam 69
[FORMANT] 46
Formant 77
Formant KF 77
Format 118

G

GAIN, commutateur 47
Gamme arabe 73
Gamme tempérée 73
General 68
Générateur de son 48

H

Hauteur aléatoire de l'oscillateur 75
High Freq 107
HIGH Gain 107
[HOLD]
  Arpégiateur 44, 56
  Pad Time Trip 44, 61
Hold 70, 72
Hold Polarity 111

I

Impact 74
Import Files 117
[INC/+] 45, 52
Info 130
Initialiser
  Disque 118
  Paramètres système 105
  Patch 65
INPUT 47
Input Source 93
Interrupteur d'alimentation 47
IO 106

J

Juste, gamme 73

K

KBD 110
KBD Sens 110
KBD Velo 72
KBD Velocity 110
Key follow
  Durée de l'enveloppe 80
  Fat 76
  Formant 77
  Hauteur de l'oscillateur 75
  Pan 79
  Pulse Width 76
  Time 76
  Volume de l'oscillateur 77
  Volume du patch 79
Key Sync 81
Knob 1, 2 Assign 111, 113
Knob 1, 2 Local Sw 112

L

LCD CONTRAST 47
Legato 69
Legato, commutateur 69
[LEVEL] 46
Level 93–94
  Oscillateur 77
  Patch 79

Level KF 77, 79
Level LFO Dp 77
Levier 113
LFO
  COSM 78
  Fat 76
  Formant 77
  Hauteur de l'oscillateur 75
  Oscillateur 77
  Pan 79
  Pulse Width 76
  Time 76
  TVA 79
  Volume de l'oscillateur 77
  Volume du patch 79
[LFO DP1] 46
[LFO DP2] 46
[LFO DP3] 46
LFO offset 81
[LFO RATE] 46
LFO, Delay Time 81
LFO, Fade Mode 81
LFO, Fade Time 81
LFO, Key Sync 81
LFO, Rate 81
LFO, réglages 81
Load Project 116
Local On/Off 110
Local Sw 110
LOCK 97
Loop 75, 97
LOW
  Freq 107
  Gain 107
Lvl LFO Dp 79

M

MAIN OUT 47
Maintien (enveloppe) 80
Master 106
Master Key Shift 106
Master Level 106
Master Tune 106
Matrix Ctrl 70
Matrix Ctrl, destination 1, 2 71
Matrix Ctrl, Sens 71
Matrix Ctrl, source 70
Mémoire 49
Mémoire d'échantillonnage 49
Mémoire d'usine (Preset) 49
Mémoire interne 49
Metro Type 94
Métronome 94
Métronome, type 94
Métronome, volume 94
[MFX] 46
MFX 82–83
MFX - chorus, niveau d'envoi 83
MFX - Reverb, niveau d'envoi 83
MFX Master Level 82
MFX Send 82
MFX To CHO 83
MFX To REV 83
MFX Type 82–83
MFX, commutateur 82
MFX, niveau d'envoi 82
MID 1 Freq 107
MID 1 Gain 107
MID 1 Q 107
MID 2 Freq 107
MID 2 Gain 107
MID 2 Q 107
MIDI 128
MIDI Channel 112
MIDI, connecteurs 47
MIDI, pilote USB 128
MIDI/USB 107
Mix/Parallel 106
[MOD] 45
Mod 77
Mod Assign 113
Mod Local Sw 113
Mod Type 78
[MODE] 45, 50
Mode 50, 69–70
Mode Factory Reset 51
Modulateur, commutateur 77
Modulateur, type 78
Mono 55
Mono/Poly 69
Motif 72
Move
  Fichiers/dossiers 119
Multitimbral 48

N

[LEVEL] 44
Niveau de sortie 94
Niveau original du modulateur 78
Niveau seuil 94
Nom
  Fichiers/dossiers 121
  Gabarit (Template) 95
  Patch 66
Nom, assignation
  Echantillon 90
[NUMBER] 45, 54

O

Octave Range 72
Octave Shift 55, 69
Offset 81
[ON/OFF]
  Arpégiateur 44, 56
  D Beam 44
OPTICAL IN/OUT 47
Original Level 78

OSC TVA 77
OSC Type 74
[OSC1] 45
OSC1/OSC2 74
[OSC2] 45
Oscillateur analogique, forme d'onde 74
Oscillateur analogique, impact 74
Oscillateur PCM, commutateur de boucle 75
Oscillateur PCM, commutateur robot 75
Oscillateur PCM, forme d'onde 74
Oscillateur PCM, mode de reproduction 75
Oscillateur PCM, Start Offset 74
Oscillateur PCM, Tempo Sync 75
Oscillateur PCM, VariPhrase 74
Oscillateur, Coarse Tune 75
Oscillateur, commutateur 74
Oscillateur, Fine Tune 75
Output Assign 82
Output Gain 106
Output Level 93

P

[P1] 46
[P2] 46
PAD TIME TRIP 44
Pad Time Trip 60
Pad Time Trip, commutateur Hold 70
Pad Time Trip, mode 70
Palette Local Sw 112
Pan 79
Pan KF 79
Pan LFO Dp 79
Part 1–16 Rx Ch 109
Part MIDI 109
Part1–16 Rx Sw 109
Patch
  Réglages de patch 64
  Remain 106
  Sélection 53
[PATCH ASSIGN] 45
Patch Copy 65
Patch de batterie 85
PATCH Edit Com Arpeggio 57
Patch Fine Tune 73
PATCH Information 130
PATCH Init 65
PATCH List 54
PATCH Name 66
Patch Palette 54
Patch palette 67
PATCH PLAY 53
Patch Tx Ch 109
PATCH Write 66
Patch Write 66
PATCH Zone 84
Patch, mode 50
  Jouer en mode Patch 53
Pattern edit 57, 72
PC CARD 47
[PEAK] 44
Pedal 111
Pedal 1, 2 Assign 111
Pedal 1, 2 Polarity 111
PHONES 47
Pit LFO Dp 75
[PITCH] 44, 46, 61
Pitch 75
  Hauteur de l'oscillateur 75
Pitch Bend, plage 69–70
Pitch KF 75
Playback Mode 75
Polarité (Hold) 111
Polyphonie 48
Portamento 55, 68–69
Portamento Time 69
Portamento Time Velo Sens 69
Portamento Type 69
Portamento, commutateur 68
Portamento, mode 69
Powerup Mode 106
Pre Gain 93
Pre Trigger 93
Pre-effect 93
  Compressor 93
  Limiter 94
  Noise suppressor 94
Preview 97
Prise CTLR 2 PEDAL 47
Prise CTRL 1 PEDAL 47
Prise d'alimentation secteur 47
Prise HOLD PEDAL 47
Profondeur de l'enveloppe 80
Projet 49
Pulse Width 76
[PW] 46
PW KF 76
PW LFO Depth 76

R

[R] 46
Random 75
Rate 81
Ratio 94
Rééchantillonnage 92
Relâchement 80
Relâchement du modulateur 78
Release 78, 80, 94
Remote KBD Sw 110
Rename 121
[RESO] 46
REV 83–84
REV Master Level 83
REV Send 82
REV Type 83–84
[REVERB] 46
Reverb on/off 83

Reverb, niveau d'envoi 82
Réverbération, niveau maître 83
Réverbération, type 83–84
Robot Voice 75
Routing 82
Rx Bank 107
Rx PC 107
Rx Sys-Ex 108

S

[S] 46
SAMPLE
  Encode 102
Sample Edit
  Clear 99
  Copy 99
  Cut 99
  Insert 99
  LR-Mix 99
  Normalize 99
  Paste 99
  Region 100
  Reverse 100
  Trim 99
  Truncate 99
  Zero Insert 99
SAMPLE Information 95
SAMPLE Loop FWD 97
SAMPLE Name 90
SAMPLE Top 88
Sample, mode 50, 87
SAMPLING General 92
SAMPLING Pre-Effect 93
SAMPLING Template 89
SAMPLING Template Name 95
Sampling Type 92
Sauvegarder
  Echantillon 104
  Patch 66
  Réglages système 105
Save
  Project 117
Scale Tune C~B 73
Scale Tune, commutateur 73
Section de contrôle 48
Sens 71
Sensibilité au toucher de l'attaque de l'enveloppe 80
Sensibilité au toucher de l'enveloppe 80
Sensibilité au toucher du temps de chute 80
Sensibilité au toucher du temps de relâchement 80
[SHIFT] 45
Shuffle Rate 72
Shuffle, résolution 72
Source 70
Split 84
Start Offset 74
Storage 122
Structure 48
Structure Type 68
Sustain 80, 93
SYSTEM Com Master 105
System, mode 50, 105

T

T SCREEN CALIBRATION 131
Témoin PEAK 44
Tempérament 73
Template Name 95
Template, échantillonnage 87
[TEMPO] 44, 56
Tempo 94
Tempo du Patch 72
Tempo original 101
Tempo Sync 75
Temps d'attaque 93
Temps de relâchement 94
Thres 94
Threshold 94
[TIME] 44, 46, 61
Time 69, 76
Time KF 76
Time Offset 76
[TIME TRIP]
  D Beam 44, 61
  Pad Time Trip 44, 60
Time Trip 110
Time Trip Beat Keep 74
Time Trip Sw 74
Time Trip, commutateur 74
Time Velo Sens 69
Tone 93–94
Tools 119
TOTAL Gain 107
[TRANSPOSE] 45, 54
Transpose 54
Trigger Level 93
Trigger mode 93
Trim 99
TT Pad 70
TT PAD CALIBRATION 131
TT Pad Local Sw 112
TT Pad/Knob 110, 112
Tune 73
[TVA] 45
TVA 79
TVA, commutateur 79
Tx 109, 112
Tx Active Sens 109
Tx Bank 109
Tx Edit 108
Tx PC 109
Type 69, 93
Type de pré-effet 93

U

Undo 98

USB 49
USB Mode 108, 122
USB Setup 108
USB Storage 123, 125
USB, mode 51
USB-MIDI Thru Sw 108

V

V LINK Beam Local Sw 113
VALUE, molette 45, 52
Vari Sw 74
VariPhrase 43
Velocity A-Sens 80
Velocity Curve, Envelope 80
Velocity D-Sens 80
Velocity R-Sens 80
Velocity Sens 80
Verrouillage 97
[V-LINK] 44, 63
V-LINK 62, 112
V-LINK aftertouch assign 114
V-LINK aftertouch local switch 114
V-LINK Audio 112
V-LINK D beam1–4 assign L, R 113
V-LINK knob1, 2 assign 113
V-LINK MIDI channel 112
V-LINK modulation assign 113
V-LINK modulation local switch 113
V-LINK Palette 112
V-LINK pitch bend assign 114
V-LINK pitch bend local switch 113
V-LINK, mode 63
Volume, curseur 44

W

Wave Gain 74
Waveform 74
[WIDTH] 46

X

X Assign-TT 110
X Assign-XY 110, 112

Y

Y Assign-TT 110
Y Assign-XY 110, 112

Z

ZeroX 98
Zone 48, 84
Zone de travail 49
Zone temporaire 49
Zoom 98
Zoom, barre 98

Installation du verrou de la carte PC

Le V-Synth est fourni avec un verrou empêchant le vol de la carte PC. Procédez comme suit pour installer ce verrou.

1. Utilisez un tournevis pour retirer les deux vis sous la fente PC CARD.

2.Insérez la carte PC dans la fente PC CARD.

3.Serrez les deux vis.